「3×3EYES」の画面写真をついに入手
590YEN
平成6年1月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第1号(通巻62号)平成元年10月2日第3種郵便物認可
1994 1 JANUARY
MONTHLY
PC Engine FAN
NECを直撃!
次世代
32ビット機情報
ソフトメーカー取材!
アーケード
カード
最新動向
maker Land
3×3EYES
姐(あねさん)
クイズアベニュー3
セクシーアイドル麻雀
スタートリング・オデッセイII
センター綴じ込み総力特集
風の伝説ザナドゥ
特別付録
イースIV The Dawn Of Ys 攻略ガイド

Media

Areios(Alektor)

Sophia

Noys

Lykos

Argos

Pyrra

Daimos

# 風の伝説ザナドゥ

日本ファルコムがおくる、まさに極上のCD-ROM A・RPG。

**The wind of fate has blown,**
**that same wind from a thousand years ago,**
**and it has raised the veil of mystery.**

Falcom®

# 感動。

*RPG本来の面白さを追求したら、新しい快感が生まれた。*
*エンディングを迎えたときの感動は、もうひとつの人生を体験したような深い衝撃。*
*今まで誰も知らなかったエンターテイメントが、ここにある。*

**『僕らがずっと憧れていた天才、木屋さんが渾身の力をこめた作品。さすがに、出来が違う』(ゲームデザイナー:広井王子氏)**
**『キャラクターを動かすだけで、生理的に気持ちいい。それだけで、のめり込んじゃった』(マルチクリエイター:渡辺浩弐氏)**
**『サンプルをやってみましたが、正直ハマりました。イースⅣと並ぶ傑作だと思います』(中本伸一:㈱ハドソン常務取締役)**
**『開発には膨大な時間と手間をかけました。RPGの最先端を体験してもらえる自信作です』(加藤正幸:日本ファルコム社長)**

日本ファルコム初のPCエンジンオリジナルA・RPG『ザナドゥ』は、リアリティ溢れる大冒険の旅を実現するために、CD-ROMの大容量をフルに活用。その感動は、壮大なストーリーとキャラクターの魅力、そして独創的な開発思想から生まれた数々のシステムに支えられている。◉トップビューからサイドビューへのダイナミックなゲーム展開◉パーティメンバーがそれぞれの判断で行動する新システム◉アクションシーンが不得意な人でも楽しめるように開発した新バトルシステム◉アイテムの売買は史上初の交渉システム◉主人公が霊体となって移動し続けるゲームオーバーなしの新冒険システム◉限界までの徹底したデータ管理が実現したスムーズで快適な操作性

希望小売価格7,800円(税別)
**1994年2月18日発売決定!!**

2月18日

SUPER CD·ROM² SYSTEM

【いまPCエンジンDUO-Rを買うと、もれなく『エメドラ』&『ザナドゥ』オリジナルテレカをプレゼント!】 HE system

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト『風の伝説ザナドゥ』に関するお問い合わせは:NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

SUPER PC Engine

12月13日ごろ

CD付き定価1980円

CONTENTS

**今月の表紙**

大好きなあなたに、素直な自分の気持ちを込めてプレゼント…ていう感じかな！

**COVER**

●原画／高田明美　●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎　●デザイン／石井達也

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●編集人／山森尚　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　<編集>●スタッフ／〔東京〕安藤美保・石井基之・伊藤明照・川添聡志・高島寿洋・鳴澤猛司・伴勝　〔仙台〕飯塚宝・伊藤克則・佐藤和広・千田誠行・福島純一　●アシスタント／〔東京〕相崎勝保・青木基至・大野哲次・富永麻由・豊田恵・前田健志　〔仙台〕砂金雅彦・大石美智子・小林道子・志摩勇基・千葉保弘　<編集総務>●スタッフ／〔仙台〕伊藤由美　<デザイン>●AD／石井達也　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房　●アシスタント／〔仙台〕板橋里佳・鶴間宜匡　<協力>●校閲／笠原紀彦　●写真／膳英之助・戸塚博之・浜野忠夫　●デザイン／今村奈緒美・大津潤治・株式会社高橋康文商店・株式会社デザイラ・株式会社プラナダ・桐貫雄二デザイン室・戸張幹康・中島みどり・橋本健一・柳沼健　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・有限会社ポルタ社・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社


**特報** 新ハードの現状を緊急レポート ―― 25

# ウワサの次世代機の全ぼうに迫る

**続報** 正式な仕様、形状がついに決定!! ―― 30

# アーケードカード本格始動

## maker land

●NECホームエレクトロニクス ―― 34
3×3EYES 三只眼變成／
エメラルドドラゴン／ブランディッシュ

●ハドソン ―― 42
ボンバーマン'94／
爆笑　吉本新喜劇　今日はこれぐらいにしといたる!／
ネオ・ネクタリス

●NECアベニュー ―― 76
スーパーダライアスII／
モンスターメーカー　闇の竜騎士／姐(あねさん)

●ナグザット ―― 81
ダウンタウン熱血物語／
闇の血族　遙かなる記憶／
スーパーリアル麻雀PIV　カスタム

●日本物産 ―― 86
伊賀忍伝　凱王／セクシーアイドル麻雀

●徳間書店インターメディア ―― 88
秘密の花園

●バンプレスト ―― 90
美少女戦士セーラームーン

●コナミ ―― 92
マーシャルチャンピオン／ときめきメモリアル

●ライトスタッフ ―― 94
フラッシュハイダース

●アイレム ―― 96
ソル:モナージュ

●工画堂スタジオ ―― 98
機装ルーガ

●レイ・フォース ―― 100
スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争／
スターブレイカー

●日本テレネット ―― 102
魔法の少女シルキーリップ　三人の女王候補

●アートディンク ―― 103
THE ATLAS Renaissance Voyager

●リバーヒルソフト ―― 104
プリンセス・ミネルバ

●OTHER MAKERS ―― 106
アイ・ジー・エス／アスミック／アトラス／インテック／角川書店／光栄／ココナッツジャパン／シュールド・ウェーブ／ソフィックス／タイトー／テンゲン／東宝／日本コンピュータシステム／日本ファルコム／パック・イン・ビデオ／ヒューマン／ビクターエンタテインメント／マイクロキャビン／ユニポスト

## 特別付録

# イースIV The Dawn Of Ys 攻略ガイド

『I・II』、『III』からひもとき、『IV』の前半部をチャートで攻略。アイテムなどのデータも同時収録！

## センター綴じ込み総力特集


# 風の伝説ザナドゥ —— 57


これまで公開した情報をまとめつつ、序章から第四章までをストーリーにそって紹介する。


READER'S LAND —— 49
インフォスクラム —— 65
PC ENGINE DATA BANK —— 70
読者プレゼント —— 72
レーザーアクティブファン —— 108
UL-TECH Wonder Land —— 110
新作発売カレンダー —— 114

特別企画 ゲームタイトル・メーカー棚卸し！ —— 116


## GAME INDEX


悪魔城ドラキュラX　血の輪廻 …110
姐……79
イースIV　The Dawn Of Ys‥付録
伊賀忍伝　凱王……86
WIZARDRY I・II ……113
エメラルド ドラゴン ……38
風の伝説ザナドゥ……57
機装ルーガ……98
GALAXY刑事 GAYVAN…110、111
3×3EYES　三只眼變成 ……34
THE ATLAS
　Renaissance Voyager…103
シルフィア ……111
スーパーダライアスII……76
スーパーリアル麻雀PIV　カスタム …84
スタートリング・オデッセイ ……113
スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争……100
スターブレイカー ……101
セクシーアイドル麻雀……87
ソル：モナージュ……96
ダウンタウン熱血物語……81
ときめきメモリアル……93
ドラドラパラダイス ……108
ネオ・ネクタリス……46
爆笑　吉本新喜劇
　今日はこれぐらいにしといたる！ ……44
パワーリーグ'93 ……112、113
美少女戦士セーラームーン……90
秘密の花園……88
フラッシュハイダース……94
ブランディッシュ……41
プリンセス・ミネルバ ……104
ボンバーマン'94 ……42
マーシャルチャンピオン……92
魔法の少女シルキーリップ
　三人の女王候補……102
モンスターメーカー　闇の竜騎士…78
闇の血族　遙かなる記憶……82
ラングリッサー　光輝の末裔 ……111


CD スーパーCD-ROM²専用
Hu
❷
❶ ハドソン
❸ Huカード（6Mbit）
❹ 1月21日発売予定
❺ 7800円
❻ アクション
❼ コンティニュー・パスワード・バックアップメモリ
❽ マルチタップ対応（最大5人）
❾ 80%（11月15日現在）

## スペック表の見方

❶メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。また、メーカーランドでは表記を省略しています。
❷媒体　HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
❸対応機種（容量）　Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❹発売予定日　この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル　編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能　ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他の機能　ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
❾現在の開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

●ウル技に関する質問は
☎ 022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎ 03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜～金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントにはお答えできません。なお、編集部は12月23日から'94年1月4日まではお休みになります。

NEC

# 名作の感動、ほしいまま。この手応え、この面白さ、DUO-Rだけのもの。

Emerald Dragon エメラルドドラゴン
©NEC Home Electronics, Ltd.
©メディアワークス ©グローディア/ライトスタッフ

The Legend of Xanadu 風の伝説ザナドゥ
©NEC Home Electronics, Ltd.
©日本ファルコム

PC Engine DUO/CD・ROM²
**150万台突破!! 記念セール**
期間:'93年12月1日〜'94年1月31日

通商産業省選定 グッドデザイン商品

## 今ならもれなく、オリジナルテレカをプレゼント!

今、PCエンジンDUO-Rを買って応募すると、もれなく「エメラルドドラゴン〜木村明広氏描き下ろしイラスト〜」と「風の伝説ザナドゥ〜日本ファルコム描き下ろしイラスト〜」の、他ではゼッタイ手に入らない特製オリジナルテレホンカードを2枚セットでプレゼント!!

【応募要項】キャンペーン期間中〈'93年12月1日〜'94年1月31日〉にPCエンジンデュオ-Rを購入し、保証書に郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記して、その保証書のコピーを郵送手数料の郵便切手150円分と同封して下記へお送りください。(当日消印有効)
☞送り先:〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号 デュオ-Rキャンペーン事務局
☞お問い合わせ先:デュオ-Rキャンペーン事務局 03(3485)2903

CD-ROM ゲームマシン
CD-ROMはNEC
PC Engine DUO-R
PCエンジン デュオ-R
標準価格39,800円(税別)

HE system

NEC PCEngineDuo-R 保証書
PI-TG10
保証期間 6ヵ月

※郵便番号・住所・氏名を必ず明記してください。
※この番号で登録します。
※日付(キャンペーン期間中のもの)と店名印が明記されたものに限ります。

## 【アーケードカード発売延期のおわび】

アーケードカードは、4MビットD-RAMを4個使用する構成になっていますが、この4MビットD-RAMは、現在全世界的に入手が難しくなっています。このままですと、発売日に十分な数量を準備できないため、アーケードカードの発売を1994年3月に延期することにいたしました。
楽しみにされていた方には大変申し訳ございませんが、発売が遅れる分、専用ソフトの内容もより充実いたしますので、ご容赦いただきますようお願い申し上げます。

**機種に合わせて2種類登場!**

**アーケードカードDUO**
(DUO、DUO-R、スーパーCD・ROM²、LD・ROM²用)
3月12日発売予定/標準価格12,800円(税別)

**アーケードカードPRO**
(スーパーシステムカードVer3.0内蔵 CD・ROM²用)
3月12日発売予定/標準価格17,800円(税別)

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

# NEC

進化型、目覚める。

# FUTURE EVOLUTION

## LDの高画質・高音質にPCエンジンの頭脳を移植。ゲームマシンの進化は今、LD·ROM$^2$にたどりついた。

LD·ROM$^2$対応CLDプレーヤー本体に専用のコントロール・パックを接続することにより、レーザーディスクの高画質・高音質とCD-ROMの特長であるインタラクティブ性(双方向性)を融合。だからNEC LD·ROM$^2$は、従来のLDやCDはもちろん、話題のレーザーアクティブLD·ROM$^2$やPCエンジン用ソフト、そしてカラオケ*も、これ1台ですべて楽しめます。

LD·ROM$^2$は、CD·ROM$^2$が持つ540メガバイトのデジタルデータ容量に、レーザーディスクが持つ60分のアナログ映像&音声をプラス。LD本来の美しく迫力ある自然動画と音声をインタラクティブに楽しむことが可能になりました。だから、LD·ROM$^2$は、今までにないエンターテインメント性の高いソフトが楽しめるのです。

*カラオケを楽しむためには別売カラオケパックPAC-K1(パイオニア株製)をお買い求めください。

| | | |
|---|---|---|
| CD·ROM$^2$ | 540メガバイト | |
| LD·ROM$^2$ | 540メガバイト | 60分の動画＋音声 |
| | デジタルデータ ＋ | LDの映像、音声 |

## LD·ROM$^2$システム

システム標準価格…128,800円(税別)

［システム構成］

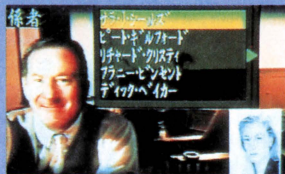
- ●LD·ROM$^2$対応レーザーアクティブプレーヤー
  型名 PCE-LD1 リモコン付属
  標準価格……89,800円(税別)
- ●PCエンジンパック
  型名 PCE-LP1コントロールパッド付属
  標準価格……39,000円(税別)

5Disc Compatible

LaserActive™

# LD·ROM$^2$

◆LD ロムロム◆

LD·ROM$^2$ソフト発売中!

### マンハッタン・レクイエム

刑事J.B.ハロルドになって事件を追跡するインタラクティブ・アドベンチャーゲーム。
PEANJ5004 発売元:㈱リバーヒルソフト 販売元:パイオニア㈱ ©1987、1993リバーヒルソフト
9,800円(税抜)

### ヴァジュラ

未来都市「ジオポリス」を舞台に展開する迫力の3Dシューティング・ゲーム。
PEANJ1001 発売元・販売元:パイオニア㈱
©PIONEER ELECTRONIC CORP. 1993
©DATAWEST, Inc.1993©DAPS CENTER, Inc. 1993 9,800円(税抜)

### エンジェルメイト

ポーカーやルーレットを楽しむちょっと魅惑なゲーム。
PEANJ5002 発売元:㈱プラネット
©1993PLANET©マイルストーン音楽出版1993
9,800円(税抜)

### 悪魔の審判

デーモン小暮が、深層心理を鋭く暴く! インタラクティブ・パーティゲーム。
PEANJ5003 発売元:㈱プラネット 販売元:パイオニア㈱ ©1993PLANET/ミュージックチェイス/リム出版 9,800円(税抜)

### クイズ エコノザウルス

クイズを通して環境問題を理解するインタラクティブ・クイズゲーム。
PEANJ5001 発売元:㈱ハドソン 販売元:パイオニア㈱ ©1993HUDSON SOFT/©1993RYO HONDA/H ASSOCIATES, INC. 9,800円(税抜)

LASER DISC 時代は、レーザーディスク。
このマークはレーザーディスクの統一マークです。 LASER DISC COMPACT disc DIGITAL AUDIO



※CD-ROMソフトの中には一部お楽しみいただけないものがあります。

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部
〒108 東京都港区芝5-33-1(森永プラザビル)☎03(3454)5111(大代表)

NEC冬の情報生活市

バザールでござーる

年末だからくじ 11月20日〜12月31日 お店で開催中。

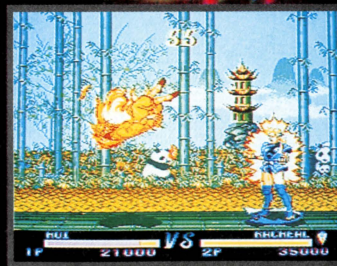
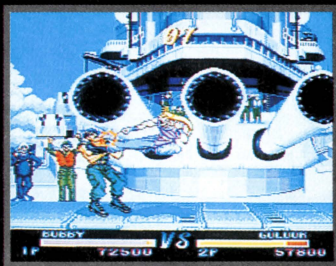
**期間中 NECのLD·ROM$^2$、Duo-Rを買って、1等賞「グラウンドコート」2等賞「なかよしどんぶり」3等賞「小ぶろしき」を当てよう。**

◎対象商品・LD·ROM$^2$システム、PCエンジンDuo-R ◎抽選で1等賞「グラウンドコート」3000名様、2等賞「なかよしどんぶり」5000名様、3等賞「小ぶろしき」7000名様にさしあげます。◎詳しくはフェア参加店、店頭で。

KONAMI

# 血が沸騰する

上段、中段、下段の3つのボタン攻撃方式、
武器を持ったキャラクター、
5VS5の団体戦、すべてが君の闘志をバリバリ白熱させる。
新たなる対戦格闘ゲーム「マーシャルチャンピオン」、
アーケードゲームからの移植でここに見参。

SUPER CD·ROM² SYSTEM

コナミ株式会社

本　　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大 阪 支 店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

コナミの最新情報は 週刊テレホンサービス
関東 東京03(3436)2277
関西 大阪06(456)4578

# 対戦格闘ゲーム

マーシャルチャンピオン

# MARTIAL CHAMPION™



'93年12月17日発売　定価7,800円(税別)

## マーシャルのテーマソングがCD化された!

ひと足先に音楽を聞いてうずうずしよう。

オープニングテーマ
「Chance」

エンディングテーマ
「幾千年を超えて」

歌：GONNA（ガナ）

CDシングル 好評発売中　BVDR-213 税込定価930円

BMGビクター株式会社　〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-8

Now on Sale

北海道 札幌011(241)4900　北陸 新潟025(229)1141　九州 福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444
東北 秋田0188(24)7000　四国 松山0899(33)3399　志布志0994(72)0606　鹿児島0994(44)3977
(以上、全10局開設しております)

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

どんな早ワザにも確実にレスポンス。CDアクセスも敏速。しかもTV[※1]もゲームも、このパッ

# 瞬動コードレ

WONDERMEGA

## TVとゲームの確実操作がうれしい！
## 6B(ボタン)コードレス・パッド標準搭載

この便利さには、もう驚き。M2本体のオンオフやリセットも楽々ワンタッチ。TV[※1]のオンオフ、音量調整や、TV／ビデオの入力切換もできるんだ。しかもオプションのパッドを使えば、2人プレイだって楽しめちゃう。

※1. 国内10社に対応。ただしTVによっては対応しない機種もあります。

## 小さな文字やキャラの動きもクッキリ！
## S端子採用の高精細画像

ワンダーメガは鮮明画像のためのS端子を搭載。だから小さな文字やキャラがクッキリ。ゲームの面白さも存分に味わえるのだ。

## 声の、音のライブ感に思わずドキッ！
## 1ビットDAC搭載の高音質

高級CDプレーヤーに使われている高音質用チップ（1ビットDAC）を採用。キャラのセリフやサウンドの迫力がダンゼン違う。

## 電子ブック、音楽CD、カラオケだって！
## マルチメディア対応

メガCD&メガドライブゲーム●
CD-Gカラオケ●
電子ブック対応●
CDプレーヤー●

電子ブックで情報をキャッチする。美しいCDグラフィックスでカラオケを楽しむ。高性能CDプレーヤーとしてピュアサウンドを聴く…。いろいろ遊べて、なんともお得！

情熱。感動。サッカー。ビクターは応援します。

日本ビクターは1994 FIFA/ワールドカップUSAの公式スポンサーです。

日本ビクターは2002 ワールドカップ日本招致活動に協賛しています。

# ビクター ワンダーメガ M2

## RG-M2　標準価格 59,800円（税別）

VICTOR CREATES IT. ●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入のうえ…［ビクターお客様ご相談センター］東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311

ドひとつで操作できるのだ。

JVC

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

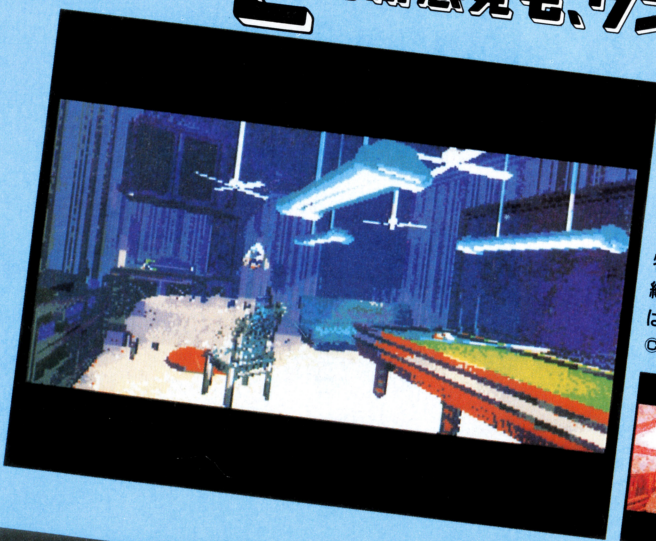
占いも、英会話も…。つきない楽しみ!

## 電子ブックソフト対応

1枚のCD-ROMに、辞書数冊分のデータが詰まっている電子ブックソフトに対応。辞書や語学、ホビー、レジャーなどのさまざまなジャンルに、なんと140タイトル以上。これさえあれば、いろんな情報が手の内だ。

※2. 電子ブックデコーダカートリッジ(別売)が必要です。

電子ブック
デコーダカートリッジ
RG-ED1 標準価格9,900円(税別)
＊適応機種／当社製WONDERMEGA
<RG-M1>および<RG-M2>

# 驚嘆のV.R.(ヴァーチャル・リアリティー)体験ゲーム。この新感覚も、ワンダーメガなら迫力倍増。

## 夢見館の物語

●メディア／CD-ROM●メーカー／セガ
●ジャンル／バーチャル・シネマ●発売／12月●価格／¥7,800(税別)

光る蝶が舞う満月の夜、何かが起こる…

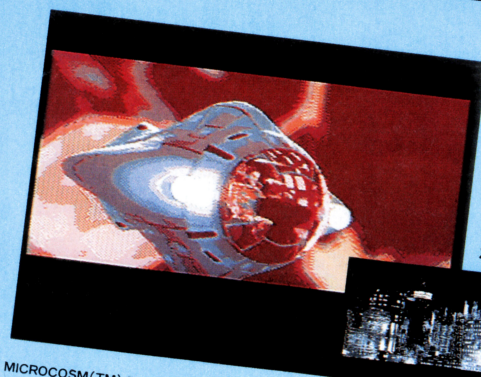
特殊CG技術を駆使し、実寸の建築図面を用意した上で描き出された幻想的な洋館…。総ポリゴン数100万以上、完全ステレオPCM再生、360°連続展開される超美麗な映像は、未曾有の仮想現実感を約束する!

©1993 SEGA

## ナイトトラップ

●メディア／CD-ROM(CD2枚組)●メーカー／セガ
●ジャンル／バーチャル・シネマ●発売／11月●価格／¥8,800(税別)

湖畔の別荘に仕掛けられた様々な罠を使って、事件に巻き込まれた5人の美少女を守れ! 90分もの実写取り込み動画で展開する、インタラクティブ・サスペンス・シネマがいよいよ登場だ!

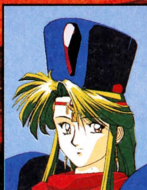
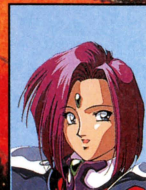
©1992 Digital Pictures, Inc.／©1993 SEGA

## マイクロコズム

●メディア／CD-ROM●メーカー／ビクターエンタテイメント
●ジャンル／3Dシューティング●発売／'94年1月●予価／¥8,800(税別)

全編にシグノス社の誇るフラクタルエンジンを使用し、血管・肺などの人体内をリアルに描写。俳優の演技とCGの融合した映像も圧巻。脳内に注入されたマシンを破壊せよ!

ワンダーメガは、メガCDとメガドライブ用カートリッジで、ゲームが楽しめます。

大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 RG係へ。
日本ビクター株式会社

少女は角笛を吹く。
幼なじみの龍と交わした
約束を信じて。
CD-ROMはNEC
幾重にも織りなす人間ドラマが極上の感動
アトルシャン
人間に化身したドラゴン。潜在能力ははかりしれない。
声：関 俊彦
タムリン
記憶喪失の少女。彼女の記憶が戻る時、全ての謎が…。
声：笠原弘子
ハスラム
エルバードの王子。「女たらし」の声も高いが剣の腕も一流。
声：井上和彦
ファルナ
ハスラムの側近。回復魔法とクチの悪さはピカイチ。
声：冬馬由美
Emerald Dragon
エメラルド ドラゴン
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
1月28日(金) 発売予定
希望小売価格 7,800円(税別)

# 龍の国(ドラグリア)に流れ着いた一隻の難破船。たった一人の生存者は記憶喪失の少女。

人間の少女はタムリンと名づけられ、龍の少年とともに大切に育てられた。少年の名はアトルシャン。そして幸せな12年の時が、夢のように流れた。

**しかし運命は、二人を突然、引き裂いた。**

「できればこのままアトルシャンとずっと暮らしていたい……でも私は人間なのよ…。」

少年の説得にも少女の決心は変わらなかった。

少年は自らの角に手をかけ、力まかせにへし折った。

**「これを角笛にして持っていくんだ。僕の助けが必要になった時それを吹くんだ!」**

少女は人間の世界へ帰っていった。
そして3年。
人間の世界は魔王の軍勢により危機にさらされていた……。

**オストラコン**
「フフフフ。こいつを生かすも殺すも貴様達しだいというわけだ!!」

**タムリン**
「やっぱり、すごく強くって最高にかっこいい…大好きよ、アトルシャン」

**ファルナ**
(慟哭。涙が舞い散る。)「いやぁーッ!!死なないでお父様!!お父様ーッ!!」

**アトルシャン**
「お待ちください。もしや、あなたがエメラルドドラゴンなのですか!?」

## あのパソコンの名作RPGが、今、PCエンジンによみがえる。

### 最強スタッフ、ここに集結!

原作 飯 淳 (パソコン版オリジナルスタッフ)
「パソコン版をプレイされた方たちに『エメドラ』と僕と木村の成長を確かめて欲しい。」

原画 木村明広 (パソコン版オリジナルスタッフ)
「石腕が太くなった。」

演出 岩崎啓眞 (天外魔境II、イースI・II)
「陰険な迷宮、出過ぎる敵、馬鹿なT、修正済。」

監修 桝田省治 (天外魔境II、桃太郎シリーズ)
「隠された人間関係が次々と暴露される…快感。」

## 全員にプレゼント!

うれしい緊急ニュースだ!
PCエンジン版エメラルドドラゴンに
木村明広氏描き下ろしのイラスト集が
もれなくついてくるゾ!
予約して待とう!!

を刻む。

サオシュヤント
「神弓」、「風の英雄」と呼ばれる男。性格は非常にクール。
声:速水 奨

ARTDINK

# 未知の大陸を求め、遥かな海に。
# 驚異と発見の大航海が、ついに始まる。

水平線の彼方。
遥かな海の向こうには、驚異に満ちた、未知の大陸があるという。
謎、そして冒険への憧れが、キミを大いなる航海へと誘う。
遠い昔から言い伝えられてきた、伝説の財宝。
誰にも知られずにいた都市と、不思議な動物たち。
幾多の困難をくぐり抜け、約束の地にたどりついたとき、
キミは何に出会い、何を思うのだろう。
海洋大冒険SLG『THE ATLAS』。
夢とロマンを乗せた大帆船が、キミを待っている。

究極の財宝を知ってるかい？イヴラークの骨だそうじゃ。

さまざまな財宝が眠る「ATLAS」世界。その中でも最大の謎、伝説の秘宝「イヴラークの骨」とは！？

キミは、ポルトガルの貿易商人。首都リスボンから、未知の大陸を探す大冒険の旅が始まるのだ。

## THE Renaissance Voyager ATLAS

星型サファイア
星型の光沢の入る珍しいサファイア。高額で取り引きされている。

世界各地には、たくさんの珍しい特産物が。価値の高い産物を持つ都市とは、積極的に貿易しよう。

リスボン
探検船派遣
1469/ 3/10
リスボンより探検船を派遣しました

1469/ 5/13
突然、巨大な竜のような化け物が襲いかかってきた。襲われた船は大きく傾きそのまま海に沈んでしまった。

船団を組み提督を雇い、探険の旅に出せ。提督の「新大陸発見！」の報告を信じるかどうかは、キミ次第だ。その判断が、世界の姿を変えるかもしれない。

さあ、いよいよ冒険の旅が始まります。
準備はよろしいですか、ご主人様？

※画面写真は、開発中のものです。

ON SALE MARCH 1994

3月発売予定　標準価格 9,800円（税別）

PC Engine SUPER CD-ROM² SYSTEM マウス対応 メモリベース128 対応ソフト

※データのセーブには、メモリーベース128(別売)かセーブくん(別売)が必要です。

# 限りなく広がる都市創造。壮大なプロジェクトが、いま動き始める!

荒野に敷かれた一本のレール。
鉄道網の発達とともに、建ち並んでいく高層ビル群。
マップ全域に広がる巨大都市か、それとも
ベイエリアを中心とするレジャー構想か。
どのような都市を築き上げるのかは、キミのセンスと決断力だ。
次々と、あふれんばかりのキミの創造心は、
ここにかたちを成し、そして生命を得たかのように機能する!
世界中のファンを熱狂させた、ベストヒットSLG『A.Ⅲ.』。
とてつもない都市開発プロジェクトが、いま、キミの手で動き始める!

鉄道車両は18種類がラインナップ。分岐点や発車時刻など、ダイヤの設定も都市の発展に、大きく影響する。

キミは鉄道会社の社長。鉄道の運営だけでなく、貸ビルや各施設の経営も任される。会社の収益を上げることが、都市発展につながる。

SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

# A.Ⅲ.

昼夜と四季によって、街の景色が変化するリアルなグラフィック。クリスマスには雪も降り、雰囲気抜群!

高層ビルが立ち並ぶと、いよいよ大都市の予感。多彩な建築物が、キミの理想的な都市を形づくる。

**1990** ベストヒット・ソフトウェア賞シミュレーション・ゲーム賞受賞
**1991** ベストヒット・ソフトウェア賞大賞受賞
**1992** THE BEST OF 1992 SOFTWARE PRODUCTS賞受賞 (U.S.A)
**1993** BEST STRATEGY GAME OF 1992受賞 (U.S.A)

NOW ON SALE

絶賛発売中 標準価格9,800円(税別)

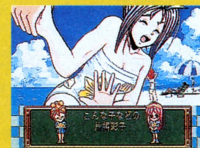


〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL 043-279-9356 株式会社アートディンク

# やってみなきゃわかりません。

【体験版CD-ROM】

**体験プレイ10連発**

「イースⅣ」「ソル・モナージュ」
「スーパーダライアスⅡ」「ゴジラ爆闘烈伝」
「ボンバーマン'94」「YAWARA/2」
「フェイスボール」「フラッシュハイダース」
「ときめきメモリアル」「ネクタリス(7~10面)」

**PCエンジンハイパーカタログ4**

最新改訂版。全PCエンジンソフト509本収録のカタログデータベース。

【ゲーム情報ムック】

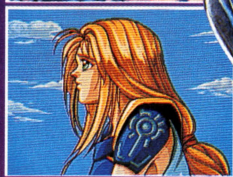
- 新型周辺機器「アーケードカード」とは?
- '94年超ビッグソフト大紹介
- 3DO、SEGAなど32ビット新型マシン情報
- イースⅣポスターカレンダー

【体験版CD-ROMソフト付】

# PC ENGINE CD-ROM CAPSULE 4

定価2,900円(税込) ワンダーライフスペシャル 小学館

**好評発売中**

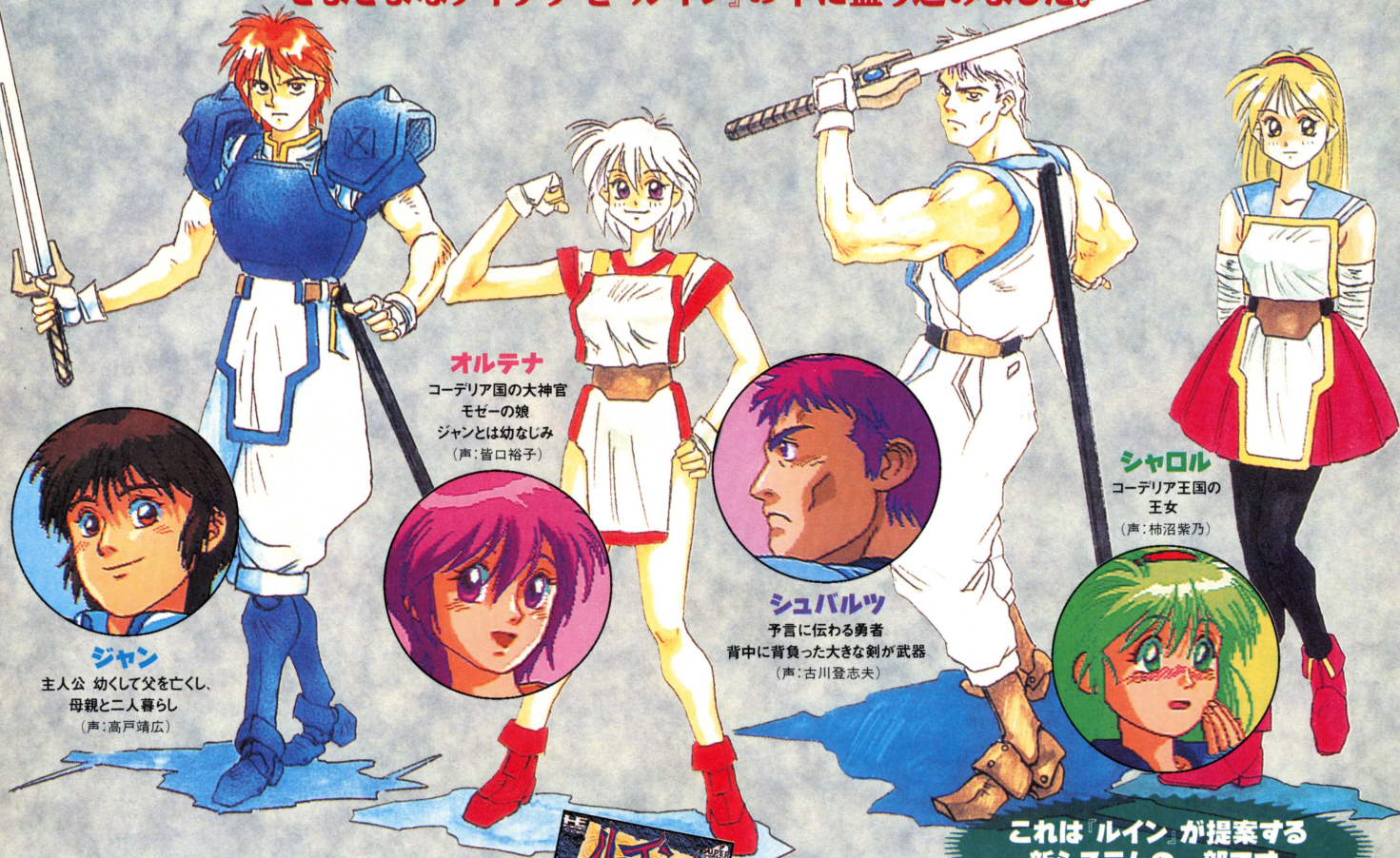
PC Engine
SUPER CD-ROM² SYSTEM
異形のファンタジー胎動す!
文明のもつ高度さゆえ自ら歴史の狭間へと消えていった超古代文明
その失われた魔導科学を復活し世界を手中にせんと画策をする帝国
古代ヴァスツール文明の紋章を身体にもつ謎の少女エレナとリンナ
ふたりの時代を超えた再会は繰り返される悲劇の始まりなのか…
そしてヴァイスは機装鎧に身を包み帝国に敢然と立ち向かう
待望のファンタジー・シナリオシミュレーション今ここに始動!!
●独自の新戦闘システム「ネオ・タクティカルバトル」と
「武具製造システム」の採用で戦略戦術性がアップ!!
●他の追従を許さないハイクオリティな
ビジュアルシーンももちろん健在だ。
感動がさらにパワーアップ!!
LOUGA
機装ルーガ
シナリオシミュレーションとは、綿密に構築された仮想世界上に展開するシナリオにプレイヤー自らがシミュレーションゲームのもつ緻密な戦略・戦術性を楽しみながら参加体験することで、深みのあるドラマを堪能できる工画堂スタジオオリジナルのニュータイプメディアです。
12月3日発売
■シナリオシミュレーションゲーム
■スーパーCD-ROM²専用
■価格￥8,800
■上記の価格には消費税は含まれておりません。
■機装ルーガの資料をご希望の方は右の資料請求券に、郵便番号・住所・電話番号・氏名を明記の上、封書にて工画堂スタジオまでお送りください。
KOGADO Software Products
(株)工画堂スタジオ
〒166 東京都杉並区高円寺北2-3-16 吉川ビル4F
TEL.03-5373-0195
機装ルーガ 資料請求券 (PCFAN・1月号)
〒
ご住所
TEL
お名前
様

# 聴こえますか、新しい息吹の色が…

コーデリア王国の城下町デミサントで育ったジャンとオルテナは、ふっとしたきっかけから、古ぼけた一枚の地図とペンダントを発見する。宝の地図だと興奮するオルテナ。二人はさっそく宝探しの冒険に出発するのだった……。

**わたしたちは、「キャラクターに命を吹き込む」を合い言葉に、さまざまなアイデアを『ルイン』の中に盛り込みました。**

**オルテナ**
コーデリア国の大神官
モゼーの娘
ジャンとは幼なじみ
（声：皆口裕子）

**シャロル**
コーデリア王国の
王女
（声：柿沼紫乃）

**シュバルツ**
予言に伝わる勇者
背中に背負った大きな剣が武器
（声：古川登志夫）

**ジャン**
主人公 幼くして父を亡くし、
母親と二人暮らし
（声：高戸靖広）

**これは『ルイン』が提案する新システムの一部です。**

## ファンタジック・アクションRPG
# ルイン

### ◆進化したAIシステム

最近のゲームでは珍しくなくなった“ＡＩシステム”。この『ルイン』では一歩先を行く“ＡＩシステム”ができました。主人公以外の仲間たちが、戦闘シーンだけでなく、全てのゲーム中で、ＡＩによって行動するのです。

### ◆光と影による『ルイン』ならではの演出

昼は明るく、夜が暗いのは当然として、『ルイン』は従来のゲームでは忘れられてた、夜に於ける「光と影」の演出にも凝ってみました。“蠟燭の火”や“窓の明かり”、また洞窟といった環境の変化にも併せて、キャラクターの色が変わります。また光との距離の違いにも、キャラクターの色が変化するようになっています。

巨大なボスとの戦闘

リアルタイムアクションRPG!!
フィールドでの戦闘

動画枚数1200枚以上の
美しいアニメーションシーン!!



**PCエンジン SUPER CD-ROM 好評発売中 ¥8,800（税抜）**

発売元：ビクター エンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 問い合せ番号 TEL.03（3423）9269

# 120通り以上ある初恋の行方……
# アナタだけの初恋、育ててみませんか？

**超豪華声優陣**

片桐朋美：井上喜久子
水樹瑠衣：吉田古奈美
城島理紗：椎名へきる
水樹結衣：荒木香恵
秋　桜子：まるたまり
お父さん：沢木郁也
お母さん：小池克枝
園田くん：坂本千夏
名木田先生：伊藤美紀
プレイヤー：細井　治
フォルシーニア：天野由梨
クレアリデル：松下美由紀
エインデベル：椎名へきる
リアムローダ：岡本麻弥
リガルード神：西村知道

「もう、遊んでくれたみなさん。ごめんなさい。
こんどは、もっともっと面白くなっちゃったんです。
"転校生"、"夢"や"電話"のイベントが増えたし、
私たちは全部で8時間以上もお話しするんですよ。
それに、期間が1カ月になったので、
約3時間でひとつのエンディングが見られるんです♡」

**'94年春発売予定**
PCエンジン
スーパーCD-ROM²専用
マウス対応

## 初・恋・育・成・シミュレーション

# 初恋物語

内容が細かくて深くて……夢の中のシーンは、朋美がひと味違って楽しかったです。素敵な初恋をしてね。

片桐朋美：井上喜久子

とってもリアリティがあって、瑠衣が私に似ている所がたくさんあって楽しめました。感想を聞かせてね。

水樹瑠衣：吉田古奈美

海岸シーンのちょっといけずな理紗ちゃんがプリティ。ダメでもあきらめずに何度もチャレンジしてほしいな。

城島理紗：椎名へきる

初恋のときめきを思い出しました(ドキドキ♡)。みんなの恋が上手く行きますように♡(私も含めてね♡)

フォルニーシア：天野由梨

脚本／ゲームデザイン：古雅ちはや
イラスト／原画：まみやなつき

Tim
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
制作・発売／徳間書店インターメディア㈱　〒105　東京都港区新橋4-10-7　TEL.03-3432-4471
販売協力／㈱徳間書店　〒105-55　東京都新橋4-10-1　TEL.03-3433-6231
販　　売／徳間ジャパンコミュニケーションズ　〒105　東京都港区西新橋1-17-16　TEL.03-3591-9163

SUPER CD·ROM² SYSTEM
一言：私と一緒に、頑張って犯人捜しについてきて、そして楽しんでね。
須藤姫香役 松本梨香
一言：伊万里ちゃんの健気で大人っぽいところが好きです。うまくできてるかな？
都筑伊万里役 椎名へきる
一言：奈保はとってもいいコ。なのにかわいそうで……うる。幸せになってほしいです。
上村奈保役 白鳥由里

# 未知との遭遇、始まる。
## パイオニア レーザーアクティブ、登場。

**独特な雰囲気と迫力 デーモン小暮が、みんなの深層心理を人前にさらす、インタラクティブ・パーティゲーム「悪魔の審判」誕生**

9.800円(税抜)PEANJ5003 発売元：株プラネット C 1993 PLANET/ミュージックチェイス/リム出版
CLD-A100とPAC-N1との組み合わせでお楽しみください

## リアル映像＆ライブ・サウンド、そしてインタラクティブ性。いまだ体験したことのない感動と興奮が、ここにあります。

ハイクオリティな映像と迫力あふれるサウンドを、ゲームや映画、図鑑などにおいて、自在に操れる。それが、レーザーアクティブ。レーザーディスクの高画質・高音質とCD-ROMのインタラクティブ性が融合した先進のメディアです。人間の感性や情感にダイレクトに訴えてくる美しさと臨場感。レーザーアクティブは、あなたのエンターテインメントの領域を一気に広げていきます。

[レーザーアクティブ・ソフト、続々発売中 各9,800円(税抜)] S 3D視点による美しいCG映像と、RSS(ローランド・サウンド・スペース)3次元立体サウンドが生み出す、迫真のバーチャル・シューティングゲーム「ピラミッドパトロール」 S 主人公はあなた。あなただけのストーリーが楽しめる、インタラクティブ・ムービー「I WILL」 S 調べたい時代や場所に入り込んだように検索できる動画図鑑。エレクトロニック・パブリッシング「ザ・グレート・ピラミッド」 N 環境問題をクイズを通して理解する、インタラクティブ・クイズゲーム「クイズ エコノザウルス」

S はCLD-A100＋PAC-S1、N はCLD-A100＋PAC-N1でお楽しみいただけます。

## LA、LD、CD、MEGA-CD、CD・ROM²など多彩なソフトが楽しめる。これは、アミューズメントを満載したマルチメディアです。

レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、下記のさまざまなソフトを楽しめます。また、カラオケパック〈別売：PAC-K1 標準価格20,000円(税別)〉を挿入すれば、マイクを接続してレーザーカラオケを、もちろん本体だけでもコンパチブルプレーヤーとして、LD、CDを再生できます。

※CD-ROMソフトの中には一部お楽しみいただけないものがあります。

レーザーアクティブ対応 CLDプレーヤー **CLD-A100** リモコン付属 NEW 標準価格89,800円(税別)
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

5Disc Compatible

## パイオニア レーザーアクティブ、新登場。

**未知との遭遇は、カタログから始まる。**

パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター：PCエンジンFAN LA-11係へ。

●SR マーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。●LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。●CXはCBSの商標です。
●パイオニアショールームへどうぞ。☞東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。

パイオニア株式会社

# 特報

## ついに発表となった新ハードを緊急レポート

# ウワサの次世代機の全ぼうに迫る

開発コード「FX」

**以前からウワサがあったNEC製32ビット次世代マシン、開発コード"FX"が、ついにその全ぼうを現した!? NECホームエレクトロニクス徹底取材を敢行することによって判明した数々の新事実とは!?**

## 新聞発表によりNECの新ハードが急浮上

任天堂、セガ、ソニーに続いて、ついにNECが"次世代機"と呼ばれている新ハードを'94年末に発売すると発表した。この発表は、'93年11月1日付けの「日本経済新聞」に掲載されたものだ。

その新聞発表を要約すると、「NECは、CPUが32ビットの家庭用ゲームマシンを'94年末に発売すると発表。映像処理用チップセットにハドソン製のものを採用し、ビデオなど実写の画像を取り込んでそのままゲームに使用できる」とのこと。残念ながら、その記事ではスペック等の詳細は発表されていなかった（右の表は新聞報道のポイントをまとめたもの）。

松下電器の"3DO(アメリカでは'REAL'としてすでに発売。日本では'94年4月を予定)"をはじめ、任天堂、セガと次々に来年中に新ハードを発売すると発表していたが、NECも"次世代機戦争"に正式に参加を表明したことになる。この次世代機（開発コード"FX"）がPCエンジンの後継機と呼べるかどうかはわからないが、いったいどんなものになるのか？

セガの次世代機32ビットマシン、「サターン（仮称）」の想像イラスト

### 新聞発表で明確になったポイント

**●CPUは32ビットRISC**

まず第1のポイントは、32ビットRISC型CPUが採用されている点だ。このRISC型CPUはワークステーションなど大型汎用機を中心に採用されているおり、高速なデータ処理を念頭においたもの

**●映像処理用チップはハドソン製**

2番目のポイントは、ハドソン製の映像処理チップを採用している点。これは本誌既報の〝テツジン〟を指していると思われる。あのテツジンのチップが新ハードに使われている!?

**●実写やアニメを取り込みゲーム化可能**

第3のポイントは、実写映像やアニメを取り込んでゲームができるという点。実写やアニメの取り込みはめずらしくはないが、それがフルカラー、フルアニメということならば話は別だ

**●'94年末に発売を予定している**

そして最後は発売日と価格。発売日は'94年末を予定しており、価格は未定となっているが、これはセガの「サターン」などと同じ時期になっている。任天堂の64ビット機の発表も近い。まさに次世代機戦争だ

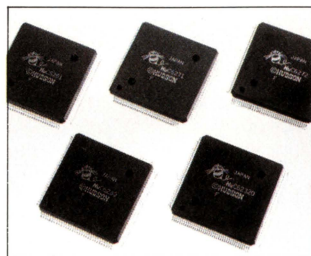
# 「テツジン」の発表から新ハード構想は始まっていた!?

新聞発表で一番注目されるのは、「映像処理用のチップセットにハドソン製のものを採用」という記述であろう。このチップセットとは“テツジン”を示している。

“テツジン”とは、ハドソンが'92年5月に発表したチップセット“HuC62シリーズ”の開発コード名。高画質なデジタル動画をパーソナルユースで使用するために開発された5つのチップのことだ。このチップセットの一部が今回のNEC製次世代機に採用されたのである。

## マルチメディアに対応したデジタル動画システム

発表当時のテツジンは、「低価格・高機能・実用性」をテーマに、マルチメディアに対応したシステムを目指して開発された。その処理能力を活かしたデジタル動画を使った用途として、ゲーム機以外に商品の動きを動画によって再現、わかりやすく説明するプレゼンテーションや、テレビ電話などの使用例があげられていた。詳細は下に掲載しておいたのでそちらを参照してほしい。

これらの例を見ても、いかにこのシステムが、リアルなデジタル動画を表示するという方向にこだわったものかわかるハズだ。

⬆これがHuC62（開発コード：テツジン）と呼ばれるチップセット

## 「テツジン」が持つ6つの方向性

### ①高性能ゲームマシン

1番目には、一番実現性が高いものとして、高性能ゲームマシンがあげられていた。これがついに実現したということだろう。いずれにしても発売時期、価格などが気になるところか!?

### ②デジタル動画教育システム

2番目は、デジタル動画教育システム。高価なパソコンを大量購入できないという現実に対して、普及を対象とした価格で供給。動画によって教育現場での児童のわかりやすさを追求したものになる

### ③デジタル動画プレゼンテーション

3番目の例としてあげられたのが、デジタル動画プレゼンテーションシステム。たとえば、車などを売ろうとする場合、本物を使って耐久性を試すことができないので、動画を使ってシミュレートする

### ④携帯用デジタル動画カタログ

携帯用として持ち運びができるという前提で、メモリを光磁気ディスクなどに保存して持ち運び、訪問販売などで実際の動画を見せながら商品のよさをわかってもらう、というもの

### ⑤テレビ電話システム

簡単に言えばテレビ電話。デジタル動画で再現して、通話の相手の顔が見られるというもの。発表当時は、相手の実像をデジタル信号に変換するエンコーダを継続開発しているとある

### ⑥デジタル動画データベース

そして最後の例としてあげられているのがこの「デジタル動画データベース」。具体的にいえば動画で見るマニュアルといった感じのもの。立体的なものの変化していくさまを分かりやすく動画で説明する

## デジタル動画とは何か!?

デジタル動画とは、デジタル信号で処理された映像を連続して表示しているものを指す。

コンピュータの世界ではすべてを0と1に置き換えて映像や音などをデジタル（数値）化し、これをCDやROMに保存しているが、“絵”の枚数が多くなったり、より自然に見えるように色を使ったりすると、デジタル化したデータは膨大なものになる。

しかも、デジタル動画を実現するには多くのデータが必要となるだけでなく、マシンの性能も、高度な処理能力、速さが求められる。これらの諸問題を解決すべく開発されたのがテツジンだ。

⬅'92年の本誌9月号での掲載記事。持っている人は読み返してほしい

## その方向性は新ハードへと受け継がれる

ハイクオリティなデジタル映像を、家庭用のゲーム機で表現するという新ハードの方向性は、テツジンの方向性を受け継いだものであろう。新聞発表にある「実写やアニメから取り込んだものをそのままゲームに組み込める」といった内容は、テツジンが持っている性能をゲーム機として使ったもの。

NECから発表された次世代のゲーム機は、この姿勢をより強調し、熟成したモノのハズ。現在の時点では詳しい内容は一部しか公開されていないが、テツジンを理解することが次世代機の正体を知るための早道だと言えるだろう。

## テツジンが持つ機能

ここでは、テツジンのチップセットそれぞれの役割を紹介しよう。

●HuC6261（カラーパレット付きビデオインターフェイス）

表示できる色数はこの性能次第。

●HuC6271（フルカラー動画デコーダ）

デジタル動画表示の心臓部。

●HuC6272（データ転送コントローラ）

各種データを大量、かつ高速にRAMに転送するためのチップ。

●HuC6230（サウンドデコーダミキサー）

音声データを担当。

●HuC62320（CPU）

中央演算処理装置。

## テツジンのチップも搭載

新聞発表にあった「映像処理用はハドソン製のものを採用」という一文から、テツジンのチップセットのうち、“HuC6261”が今回の新製品に採用されているのは間違いのないところだろう。

そのほか、“HuC6271”や“HuC6230”は採用される可能性がある。また、チップ同士の相性から考えると、“HuC6272”も内蔵されていることであろう。

ただし、CPUはNEC製を搭載するため、テツジンのチップセットすべてを使うわけではない。

したがって、今回の新機種はテツジンそのものを使った次世代ゲーム機とは言えないが、少なくとも高画質のデジタル動画を再現するという方向性は同じ。しかも、テツジンの発表が1年以上前ということから、開発に着手した時期はかなり早かったはずで、ソフト作りもどんどん進められている?

# FX 事実確認とともに詳細を探るべくNECに直撃取材

そこで、次世代機“FX”を発表した直後のNEC側にインタビューして、新たな事実の発見やより具体的な内容の補足を行うことにする。

代表として取材に応じてくれたのは、NECホームエレクトロニクスパーソナルダクト事業部・ソフトウェア推進部の桑原秀夫さんと、パーソナルダクト事業部・事業計画部主任の井口哲也さん。編集部側からは2名が出席してインタビュー開始、2時間以上にわたって取材した。その結果、次世代機の実像にほんの少し迫ることができたので、ここで報告しよう。

向かって左側がNECの桑原さん、右が井口さん

## 「FX(開発コード)」はCD-ROM専用機

──新聞紙上には名称はありませんが、マシン名を教えてください。

NEC「まだ正式な名称はありませんが、社内では開発コード“FX”をそのまま使っています」

開発コードとは、まだ名称のない製品に付ける仮の名前のこと。

──新聞発表にはCD-ROMゲーム機とありましたが、従来のHuカードなどは使えなくなる?

NEC「FXは従来のPCエンジンとは区別しています。ソフトの互換性も考えていません」

ということは、Huカードも現行のロムロムソフトもFXでは使えないのだ。

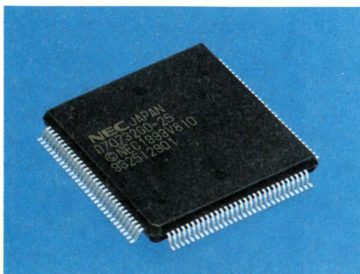
初代PCエンジンから始まったHuカードも「FX」では遊べない!?

このDUO-RでHuカードを使用できるハードも最後になるのか?

## メインCPUは同社製の「V-810」

──CPUはNEC製のものになると発表されていましたが?

NEC「FXには、当社製の32ビットCPU“V-810”を採用しました。そのほかはテツジンの一部のチップで構成されています。もっとも、テツジンのチップを若干変更します」

採用されたCPU“V-810”は、5つの命令を一度に送れるなどの特徴を持つRISC型のもの。一般のコンピュータに搭載されているCPUよりも高速動作が可能だ。

これが「FX」に使われているNEC製CPU、V-810

## CD-ROMドライブも強化!!

──CD-ROM専用機ということは、この部分の変更は?

NEC「CD-ROMドライブは倍速、厳密にいうと2倍以上です」

これはCDからのデータ転送量を多くしているということ。セガの「サターン(仮称)」は4倍速のCD-ROMを搭載する予定だが、パソコンの世界でもやっと2倍速が主流になってきたというのが現状だ。したがって「2倍以上」というのはリアリティある言葉だ。

CPUの処理スピードをあげてもデータの読み込みに時間がかかりすぎるようだと意味がないので、この対応は当然かも。

## フルカラーのフルアニメーションが可能

──色数の表示能力はどれくらいになるのでしょうか?　当然アニメーション機能も付いていますよね?

NEC「1677万色、つまりフルカラーということです。さらにフルアニメーションが可能ですので、よりリアルなゲームができます。たとえば、従来のゲームのように小さいキャラを動かさなくても、TVアニメのような感じで表現できますし、自分の目線で相手が近づいたり離れたりするような対戦ゲームを作ることも可能です。また、実写を取り込んでゲームに組み込めます。それがインタラクティブ(対話的)に切り換わるような…。もっともユーザーを引き込むストーリーや構成といったものがよくなければならないですがね。当社では、JPEG(静止画を対象としたデータの圧縮技術の統一規格)を使用しています。MPEG(動画を対象としたデータ圧縮技術の統一規格)ではゲームのように割り込みによって展開が変わっていく感じのものには向かないと判断しました。その点JPEGは静止画が対象なので展開を変化させるには適しています」

### 取り込みによって楽になる!?

──新聞発表にあった「実写取り込みによって開発時間が短縮できる」という部分の意味は?

NEC「従来のやり方ですと、ゲーム中で表現したい絵柄を、一度ドット状の絵に起こさなければならず、非常に手間がかかっていました。今度は取り込んだ絵柄を、ほぼそのままの形のままゲーム中で使えるので、そのドット絵を起こす時間が短縮できるという意味です。また、実写でもアニメーションからでも取り込むことが可能です」

映画やアニメの技術をそのままの形でゲームに持ち込めるうえに、開発時間の短縮も期待できそうだ。

## 回転、拡・縮機能は当然あり!

──“次世代機”ということを踏まえると当たり前の感もありますが、回転とか拡大縮小機能は搭載しますか?

NEC「当然付いています。が、機能的なスペックはまだ未定です」

スーパーファミコンから始まった家庭用ゲーム機に付いた機能ではあるが、メガCDにもハード的に搭載されているし、ソフト的にも可能ではある(もっとも、かなり処理に負担がかかってしまうが…)。その他にもいろいろありそうだが、現時点では不明だ。

## その他の仕様については…

CD-ROMドライブやCPUなどはかなりわかってきたが、その他の細かい部分に関してはどうなっているのだろうか？

音に関するスペックは？　メインメモリの容量は？

新聞発表は細かい内容にふれていなかったが、CPUなどのほかに公開できるものは？　まだ未定の部分もあるだろうが、そのあたりの細かいスペックについての質問をぶつけてみた。

### 音関係は未定段階

しかし、音に関するスペックとは、音源が何であるとか、何チャンネルであるとかだが、具体的な回答はもらえなかった。

「現段階では未定です」の一言で済まされてしまったのだ。

今の主流はFM音源やPCM音源などで、中には32チャンネルのものなども登場している。この「FX」の仕様は？　できれば、臨場感タップリな音を聴きたい。

### メモリもまだ不確定

メモリの容量やメモリの構成など、気になる部分はまだいくらでもある。しかし、今回のインタビューでは「今のところスペックで発表できるのはこれ以上はありません。非常に残念なのですが、来年になれば正式な仕様決定にともなう発表ができると思います」というのがNEC側の回答なのだ。

残念ながら、これ以上の内容は正式な発表を待つ以外になさそうだ。メインメモリなどはどんな仕様になってくるのだろうか？

## 発売は来年末で、価格は未定

新ハードが多機能になってくれば当然、価格が高くなると予想される。それに、発売の時期も気になってくる。新聞発表には「発売は'94年末を予定」とあるが…。

もっとも、「発売に関しては、新聞発表同様、'94年末を予定しています」との回答が得られた。

しかし、ソフトの本数や本体の価格など気になることが尽きない。

### 5万円以下になる？

――価格に関してはどうなっているのでしょうか？　ゲーム機として考えるなら、5万円以下でないとキツイと思うのですが…。

NEC「ウチとしましても、基本的にゲーム機として考えているので、5万円以下にと思っているのですが…、今の時点ではなんとも言えません」

⬆5万円以下にしたい！　と言ってはいたがどうなるのか？

### タイトルもそろえたい

――発売と同時に何本ぐらいのタイトルをそろえるのでしょうか？

NEC「ウチとしても発売時には数本はそろえたいですね」

――数本とはどれくらいですか？

NEC「う〜ん。ウチのブランドと、他のブランドを加えて数本…」

――10本前後くらいですか？

NEC「そうですね。それくらいは揃えておかないと、とは思っているんですが…」

ハッキリした本数は言わなかったが、とりあえず5〜7タイトル本は現在製作が進んでいるのではないだろうか!?　とりあえず、1〜2タイトルということはなさそうだから安心して良いのでは？

## サードパーティは来年頭からアプローチ!?

――テツジンのチップを採用しているということは、他の新ハードに比べると、開発着手は比較的早かったのでは…。

NEC「そうですね。そう言えると思います」

――開発時期が早いということでの不利はあると思われますか？

NEC「それはどうしても後からの開発の方はいろんな機能を組み込んでくると思いますが、他のメーカーさんとは、方向性が違うと思いますのであまり気にしていません。セガさんはポリゴンをかなり意識されたスペックだと思いますが、ウチはあくまでデジタル動画を強調したものになる予定です。また、来年頭にはサードパーティに開発ツールを提供できるのではと考えています」

チップセット〝テツジン〟を開発したハドソンはもちろん、他のサードパーティの参入を発表できる日も近い!?

## 形状、正式名称ともに未定

では、インタビューでわかったことをおさらいしておこう。

まず、「FX」という開発コード名はあるが、正式な名称は決まっていない。また、本体の形状についても正式なものは決まっていない状態だった。イメージ的なイラストでもあればよかったのだが、そのような材料もなかった。

スペックとしては、JPEG規格による1677万色表示、倍速以上のCD-ROMを搭載。ポリゴングラフィックではなく、あくまでもデジタル動画にこだわりたいことなどがわかった。詳しいことは下の表にまとめたので見てほしい。

### これまでにわかった「FX」に関する情報

**●CPU／NEC製の32ビットRISC方式 V-810**

〔その他のチップは、テツジンからのものでHuC6261（カラーパレット付きビデオインターフェース）、Huc6271（フルカラー動画デコーダ）、Huc6272（データ転送コントローラ）、HuC6230（サウンドデコーダミキサーの発展型）。但し、'92年5月時点での発表資料から〕

**●メインメモリ／未定**

**●グラフィック／1677万色**

**●音声／不明**

**●CD-ROMドライブ／倍速以上**

### 「FX」の将来についてひと言

デジタル動画表現にテーマをしぼって開発、発表されたハドソンの「HuC62シリーズ（開発コード名テツジン）」と、現時点で判明した「FX（開発コード名）」の内容を紹介してきた。

「FX」の発売は発表されたものの、まだまだ明確になっていない点が多すぎて、完全な紹介とまではいかなったが、少なくとも、ハードが打ち出している基本的な方向性、姿勢的なものはわかってもらえたと思う。あとは、ソフト的にはどんなものが可能になるのか、もっと明確になれば…。

しかし、この類の記事によくある話ではあるが、あえて言いたい。ハードの性能があがるからソフトがおもしろくなるのではなく、ソフトをおもしろいものにするために、ハードの性能をあげるのだと思えることだ。ハード上の技術的な進歩だけではなく、もっと演出にもコッてもらいたい。そうして、1本でも多くの名作が出てきてほしいものだ。（編集部）

# 32ビット機「FX」にユーザーの意見を!!

前ページでふれたが、このNECの新ハード「FX」には正式名称、形状（パットを含む）などが未決定だ。そこで、少しでもこの「FX」にユーザーの意見を取り入れてもらいたいと考えて、「3大募集」を企画してみた。生かしてもらいたいアイデアなどを、下記の3つの項目にわけて募集する。「ユーザーはこんなことを考えているんだ」という"生の声"をメーカーに伝える、いい機会になるはず。自分にとっての究極のゲーム機などいろいろな意見を送ってほしい。

**募集するにあたってのことわり**

この募集は、基本的にNECとの共同企画ではない。あくまでPCエンジンファン独自のオリジナル企画として募集するものだ。送られてきた意見は、ユーザーの考え、ユーザーの生の声として、NEC側に責任をもって伝える。ただし、この意見は必ず採用されるというものではないことをあらかじめ承諾してほしい。

## 募集① 「FX」の名称はこれだ!!

「FX」という名称は単なる開発コードでしかない。正式な名称はまだ決まっていない状態なのだ。そこで、この新ハードにピッタリくる名前を募集する。カタカナのものから英文字で表現されているものなどなんでもOKだ。すでに「PCエンジン」「DUO」「3DO」などなど、いろいろと独創的な名前がついている。このマシンにぴったりの名前を付けよう。

どんなものでもいいが、英文字であれば略の意味、カタカナであれば、どうしてその名前にしたのかなどを記入して応募してほしい。

ちなみに、参考として、下に「あくまでPCエンジンにこだわるか」という系統重視派（FXはPCエンジンの後継機として開発、発売されるものではないが…）、そして「まったく別のものとして考えるか」、まったく新しい道を切り開くという野心派、代表的な2派を記載した。このポイントはあくまで名前を考える目安的に入れてあるもので、別にこれにこだわる必要はない。自由に考えて、おもしろい名称を期待しているゾ!!

**ここがポイント**

- あくまで"PCエンジン"にこだわるか
- まったく別ものとして考えるか

## 募集② 本体とパッドの形状はこれがいい

さて、本体とパッドの形状はどうなるのか、どんなものが望ましいか?

本体の形状は、耐久性や基盤の大きさなどの問題もあるが、ここではそんなことは考えなくてよい。以前は角張ったものが多かったハードも最近は丸くなったものが多く発売されている。DUOからDUO-Rへ、メガドライブからメガドライブ2へ、などがその実例となるであろう。

ここでのポイントとしてあげたのが「本体がインテリアになるもの」という観点。最近は複数のハードを所有している人も多いと思うが、"自分の部屋に置く"というイメージで考えてほしい。

また、同時にパッドの仕様についても募集をする。パッドの形状だけでなく、いろんなゲームに対応するものを考えよう。『ストII』や『餓狼2』のように、使うボタンが増えているということを念頭に入れておくといいだろう。奇抜で、アイデアあふれる斬新な形のパッドのデザインが送られてくることを期待している。

**ここがポイント**

- こんな本体ならインテリアになる
- このゲームだからこんなパッドで遊びたい

## 募集③ こんなゲームをプレイしたい

最後に、この新しいハード「FX」で遊びたいゲームのアイデアを募集する。フルカラー、フルアニメで表現可能というものを中心に考えてもよいし、このハードを使って将来的にこんなゲームを作りたいという意味でもよい。

たとえばシューティングの背景に実写を使ったものや、3Dのレースゲームで臨場感あふれる実写の背景で爆走するものなどいろいろなアイデアがあるであろう。また、TVアニメなみの画面で展開する、不気味な夜の墓地を探検するアドベンチャー的なゲームもいい。自分の目線でアドベンチャーゲームが展開すると、目の前に急に人が飛びだして襲ってくるシーンなどは迫力満点になるはずだ。

単なる思い付きや温めてきた構想、なんでもいいので、どんどん応募してほしい。自分の考えたものが、もしかしたらゲームになり、全国のゲームファンの間で話題になるかもしれない…。そんな夢を実現させるいい機会だ。おもしろい、つまらない、そんな結果よりも考えようとする気持ちが大切!!

**ここがポイント**

- アニメや実写でよりリアルさをもとめる
- 将来的という意味でやってみたいものは

## あて先

この3大募集に応募したい方はドンドン意見を送ってほしい。

ハガキ、封書など、応募の形式は問わない。もし、この募集企画に参加するのならば、募集①〜③のどの部門に応募するのか、具体的にどんなものにしたいのか、などを明記して応募してほしい。また、日頃から思っていたハードやソフトに対する意見でもかまわないぞ。その場合は、「その他の意見」として応募してほしい。もちろん、この記事に対する意見でもかまわない。

ただし、応募の際には必ず、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業などを明記すること。締め切りは'93年12月31日（当日消印有効）。

**ご意見お待ちしております!!**

**〒105 東京都港区新橋4-10-7**
**TIM PCエンジンファン**
**新ハード3大募集企画係**

## 発売日、スペック、対応形態など
## すべての要素が正式決定

NECホームエレクトロニクスから発売されるアーケードカードの、発売日および仕様などが正式に決定。まずは気になる発売日だが、年内の発売予定が延期され、来年3月12日の発売になってしまった。延期の最大の原因は、アーケードカードに積むD-RAMの確保に、絶対時間を必要としたため。発売日に確実にユーザーの手元に届くように、安定した供給体制を整えたいというわけだ。

そしていろいろウワサされた対応形態は、カード形態で2タイプのアーケードカードが発売されることになった。持っているハードの組み合わせにより、どちらかを選択することになる。

| | アーケードカードDUO | アーケードカードPRO |
|---|---|---|
| 発売予定日 | '94年3月12日 | |
| 価格 | 1万2800円（税別） | 1万7800円（税別） |

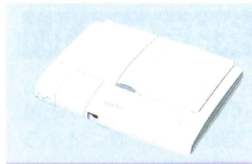
## 発売と同時に遊べるソフトは？

アーケードカード発売と同時に遊べる対応ソフトは3本。そのうち専用ソフトは、アーケードカードと同時発売される『餓狼伝説2』のみ。残りの2本は、アーケードカード・スーパーCD-ROM²両対応ソフトなので、アーケードカードよりも先に発売される。

●アーケードカードの実力が問われる専用第1弾

| メーカー名 | ゲーム名 | 対応形態 | 発売予定日 |
|---|---|---|---|
| ライトスタッフ | フラッシュハイダース | 両対応 | 12月19日 |
| NECホームエレクトロニクス | エメラルド ドラゴン | 両対応 | '94年1月28日 |
| ハドソン | 餓狼伝説2 | 専用 | '94年3月12日 |

## アーケードカードDUO

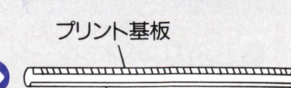
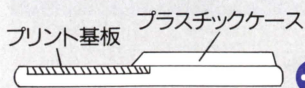
PCエンジンDUO-Rなど、スーパーCD-ROM²を内蔵、または接続したハードに使用するのがアーケードカードDUO。16MのD-RAMをカード内に搭載し、合計18Mのデータの読み込みが可能となる。スーパーシステムカードのように厚くなると予想されていたが、完成品は意外に薄い。ちなみに、アーケードカードを挿入したままでも従来のスーパーCD-ROM²ソフトはプレイ可能。Ver.2.1のソフトがスーパーCD-ROM²で動くのと同じ感覚と思っていい。

PCエンジンDUO-R

●DUO、DUO-Rなどの一体型に使用する

PCエンジンコアグラフィックスII
+スーパーCD-ROM²

●スーパーCD-ROM²の組み合わせにも対応

## 厚さ2.4㎜の薄さの秘密は…？

アーケードカードDUOの厚さは、2.4㎜。16MもあるD-RAMを積んでいるはずなのに、なぜスーパーシステムカードより薄いのか？　実はこの2枚の厚さの違いは、機構強度を得るための方法が異なることが原因。具体的に説明すると、スーパーシステムカードは表面の一部にプラスチックケースを貼りつけて機構強度を維持し

このように比較してみると、機構強度を得る方法の違いがよくわかるはず

## 対応ソフト開発メーカー 続々と発表

# 本格始動

Huカード差し込み口に挿入することで、現行のスーパーCD-ROM²の実に9倍、18MものバッファRAMを使用することが可能になるアーケードカード。今回は、発売日関係の正式情報と、新たに9社の対応ソフト開発メーカーが発表された!!

| アーケードカードDUO 対応ハード構成 | |
|---|---|
| 一体型 | ●PCエンジンDUO<br>●PCエンジンDUO-R |
| 複合ハード | ●PCエンジン<br>●PCエンジン コアグラフィックス<br>●PCエンジン コアグラフィックスII<br>●PCエンジン スーパーグラフィックス<br>●PCエンジンLT |
| | 上記のハードのどれかひとつ＋スーパーCD-ROM² |
| レーザーアクティブ | ●レーザーアクティブ対応 CLDプレーヤー |
| | ＋LD-ROM²パック |

ていた。それに対し、アーケードカードDUOのプリント基板はかなり大きく、スーパーシステムカード以上の機構強度が必要。

そこでプラスチックケースに代わる、新しい強度維持方法が考案された。カードの裏全面にステンレス強化板を貼りつける方法だ。この方法により大きなプリント基板のスペースを確保しつつ、十分な機構強度を得ることが可能になった。つまりプラスチックケースがない分、薄くなるというわけだ。

## アーケードカードPRO

CD-ROM²システムを組み合わせたハード構成の場合には、アーケードカードPROを使用。こちらは当初、アダプタ形態での発売を予定していたが、完成品はスーパーシステムカードに似た形態になった。Huカード差し込み口に挿入して使用する。アーケードカードDUOとの違いは、1.5MのS-RAM、つまりスーパーシステムカード機能を内蔵していること。その分、アーケードカードDUOよりも若干厚くなっている。

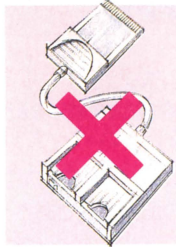
PCエンジンコアグラフィックスII＋CD-ROM²システム

⇨古くからのユーザーはこのタイプが多いかな？

## スーパーシステムカード機能を内蔵

アーケードカードPROの価格は1万7800円と、アーケードカードDUOより5000円ほど高い。その理由は前述の通り、カード内にスーパーシステムカードの機能を内蔵しているためだ。アーケードカード構想発表当初、CD-ROM²システム用のアダプタの別売りが検討されたが、アダプタのコストが高く、逆に合計価格が割高になってしまうのだ。そこで、機能を内蔵することによって、ユーザーの負担を軽くする配慮がなされたというわけだ。

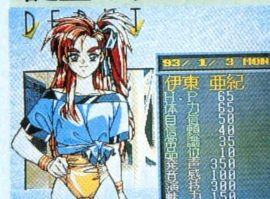
⇨アーケードカード使用時もこの画面だ

⇨構想発表当時、編集部が予想した接続アダプタ。カードを2枚使用することを想定したものだった…

| アーケードカードPRO 対応ハード構成 | |
|---|---|
| 複合ハード | ●PCエンジン<br>●PCエンジン コアグラフィックス<br>●PCエンジン コアグラフィックスII<br>●PCエンジン スーパーグラフィックス<br>●PCエンジンLT |
| | 上記のハードのどれかひとつ＋CD-ROM²システム |

## 専用ソフトと両対応ソフトの違い

アーケードカード対応ソフトは、専用ソフトと両対応ソフトの2種類に分けられる。専用ソフトは、もちろんアーケードカードがなければプレイすることはできない。

一方、両対応ソフトはスーパーCD-ROM²でもプレイすることが可能。ただし、アーケードカードを使用した場合には、アクセス回数が減るなどのメリットがある。アーケードカードがあれば、より快適に遊べるというわけだ。

⇨最初は両対応ソフトが主流か？

# 新たな対応ソフト開発メーカー発表
# どんなソフトが出るのか!?

これまでアーケードカード対応ソフトを発表していたのは、ハドソン、NECホームエレクトロニクス、NECアベニューの3社のみだった。しかし今回、ハードメーカーであるNECホームエレクトロニクスから、新たに9社が対応ソフトを開発することが発表された。そこで編集部では、さっそくその9社にどんなソフトを開発するのか、直撃取材を試みた。

まだ発表されたばかりなので未定の部分が多いものの、メーカーによってはかなり具体的な話も聞くことができた。今回は新たに発表されたこの9社にスポットを当て、各社のアーケードカードに対する考え方を探る。さらに、今後どんなソフトが発売されるのかを、編集部内で予測してみたぞ。

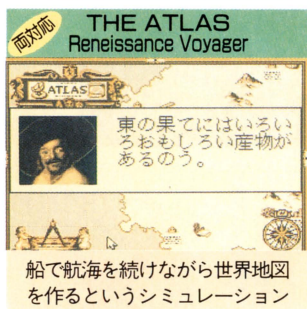
**対応ソフト開発メーカーリスト(11月10日現在)**

| | |
|---|---|
| ☆アートディンク | ハドソン |
| NECアベニュー | ☆ヒューマン |
| NECホームエレクトロニクス | ☆マイクロキャビン |
| ☆東宝 | ☆ライトスタッフ |
| ☆日本テレネット | ☆リバーヒルソフト |
| ☆日本物産 | ☆レイ・フォース |

※☆印は今月新たに発表されたメーカーです

## アートディンク

### 両対応ソフトがメイン

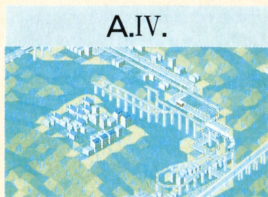
今月新たに『THE ATLAS』を両対応ソフトとして発売することを発表したアートディンク。とりあえず、ほかには具体的なタイトルは挙がっていない。アートディンクとしては、アーケードカードのソフトは基本的に両対応をメインに展開していくとのこと。専用ソフト開発に関しては、現在の段階では開発の予定はない。現行のスーパーCD-ROM²ユーザーへの配慮からであろう。

両対応 THE ATLAS Reneissance Voyager

船で航海を続けながら世界地図を作るというシミュレーション

**編集部の予測**

### パソコンの移植中心

パソコンでは『A. IV.』『ルナティックドーン』などの大作を続々とリリースしているアートディンク。ここはやはり、アーケードカードの潜在能力をフルに引き出した、パソコンからの完全移植を期待したいところ。

A.IV.

⬆立体的な要素を取り入れた、人気シリーズの第4弾

## 東宝

### 専用ソフトを検討中

東宝からは対応ソフトのタイトルは挙がっていないが、技術的実験は着々と進行中らしい。それも両対応ソフトではなく、専用ソフトにしぼりこみ、かなり意欲的に取り組んでいるようだ。どんなものを検討しているかとの問いには、「動画撮り込みによる新しいタイプのソフト」というかなり具体的な返事が返ってきた。

**編集部の予測**

### 今後の動きに注目

アーケードカード専用ソフトの開発に、かなり力を入れているようだ。東宝はPCエンジンに参入発表してからまだ日も浅く、参入第1弾タイトル『ゴジラ 爆闘烈伝』もまだ発売されていない状態。どんなタイトルが飛び出すかまったく予想できないわけだが、今後の動きは要チェックといったところ。

## 日本テレネット

### オリジナルを作りたい

PCエンジンのメーカーの中では老舗にあたる日本テレネットもアーケードカード対応ソフトの開発に名乗りを挙げた。現在はまだ準備段階で、はっきりとどんなゲームを作るのかまでは、決まっていないようだ。しかし他のメーカーと差別化する意味も含め、オリジナル路線のソフトを検討していきたいとのことだった。

**編集部の予測**

### 両対応で続編もの?

日本テレネットと言えば、PCエンジンでは『コズミック・ファンタジー』や『天使の詩』など他の家庭用ゲームにはない、人気シリーズを抱える老舗メーカー。これらの続編をアーケードカード対応ソフトとして発売してもらいたいものだ。長年のCD-ROMソフト制作のノウハウを生かしたソフトに期待!

## 日本物産

### 両対応ソフトを発表

まったくの新タイトル『聖戦士伝承 雀卓の騎士(仮称)』を両対応ソフトとして発表。まだ画面写真などは公開されないが、麻雀ゲームであることはタイトルを見ても明らか。今後の予定に関しては未定の部分が多いが、「過去のレトロな業務用ゲームをまとめて1本のソフトで出したい」など、おもしろい意見も聞くことができた。

両対応 **聖戦士伝承 雀卓の騎士(仮称)**

日本物産お得意の、美少女がバンバン登場する(!?)麻雀ゲーム

**編集部の予測**

### 本命は業務用の麻雀もの

業務用の麻雀ゲームには定評のある日本物産。もしかすると、それらの完全移植もありうる!? また、業務用のレーザーディスク版麻雀ゲームを、レーザーアクティブ+アーケードカードで出すというのもおもしろいかも。

セーラーウォーズ

⬆セーラー服戦士が活躍する

## ヒューマン

### 研究を進めている

ヒューマンのアーケードカード対応ソフトの開発状況は、現在企画以前の研究段階。今後の展開は今のところ未定とのことだ。

**編集部の予測**

#### しばらく時間がかかる

話を聞いた限りでは、具体的なタイトル発表にはまだ当分時間がかかりそうだ。

## マイクロキャビン

### まずは移植からスタート

マイクロキャビンは具体的なタイトルこそ挙がっていないものの、アーケードカード対応ソフトの開発にかなり積極的に取り組んでいる。同社はアーケードカードに対し「今までパソコンや家庭用ゲーム機で培ってきたノウハウをより反映できるのではないか」と大きな関心を寄せている。市場の問題などはあるものの、スペックアップ自体はユーザーにとっても、開発する側にとってもメリットのあるものと考えており、できるかぎり、こういう機会を生かしたいとの意向を示している。また、アーケードカード購入予定のない現行のスーパーCD-ROM²ユーザーも考慮に入れ、状況を見て両対応にするなどの対応も検討している。

現在、PCエンジンソフトのラインナップはパソコンの移植を中心に進行しているものの、ゆくゆくはオリジナルものも開発してみたいとのことだった。

**編集部の予測**

#### 当面は移植中心か？

パソコンに人気作を持っていることもあり、当面は移植路線が続くと思われるが、オリジナルを出したいとの意向も聞くことができた。そのときには、これまでに培ってきたノウハウを反映させたものが生まれるはず。

エルムナイト

⇧疑似3D処理が話題となったアクションRPG（パソコン版）

## ライトスタッフ

### 『フラッシュ～』から対応

対戦格闘アクション『フラッシュハイダース』が両対応ソフトとして発売される。'93年内に発売される、唯一のアーケードカード対応ソフトだ。その他、今後のタイトルに関しては未定。アーケードカード対応ソフトをどのように展開するかに関しても、現在検討中。

両対応 フラッシュハイダース

個性的なキャラとど派手な必殺技が特徴の対戦格闘アクション

**編集部の予測**

#### オリジナルに期待

どうやら対戦格闘アクションはアーケードカード向きのジャンルのようで、この傾向は今後しばらく続くかも。ライトスタッフが新タイトルを発表するのなら、ここはやはり別ジャンルの、完全オリジナルものに挑戦してほしいところだ。

## リバーヒルソフト

### 今のところ検討段階

レーザーアクティブのソフトを発売するなど、新しい分野に意欲的に挑戦しているリバーヒルソフト。その姿勢はアーケードカードに関しても同じだ。今のところ具体的なタイトルは挙がっていないが、企画内容により対応していくとのこと。今後の予定に関しても現在検討中だが、積極的に開発に取り組む意向を示してくれた。今後の動きに注目したいメーカーのひとつであることは間違いない。

**編集部の予測**

#### デジコミをパワーアップ

PCエンジンでは『トップをねらえ！』シリーズや『機動警察パトレイバー』など、デジタルコミック路線で定評のあるリバーヒルソフト。アーケードカード対応ソフト第1弾として、この路線を追求したものが出る可能性は比較的高いのでは？ アーケードカードをフル活用したデジコミなんかもいいかも。

## レイ・フォース

### RPGを専用ソフトで

完全オリジナルのRPGにこだわるレイ・フォースだけに、アーケードカードではどんなソフトを発表するのか、気になるところ。残念ながら今回はタイトル発表はされなかった。実際、開発が具体的に進んでいるわけではないとのこと。しかし、どんな内容のソフトを作りたいかとの問いには、ズバリRPG、という答えが返ってきた。これまでの流れを考えても、当然の答えだろう。アーケードカード対応ソフトの方向性に関しては、不確定要素が多くはっきりとはいえないものの、基本的に専用ソフトを開発するとのことだ。

**編集部の予測**

#### 隠し玉のオリジナル？

話を聞いてもわかるとおり、レイ・フォースのアーケードカード対応第1弾タイトルは、おそらくオリジナルのRPGになるだろう。発表時期などは見当がつかないが、現在挙がっている2本のスーパーCD-ROM²タイトルの発売前後ではないかと思われる。いったいどんなRPGが登場するのか!?

## 気になる業務用ゲームメーカーの動きは？

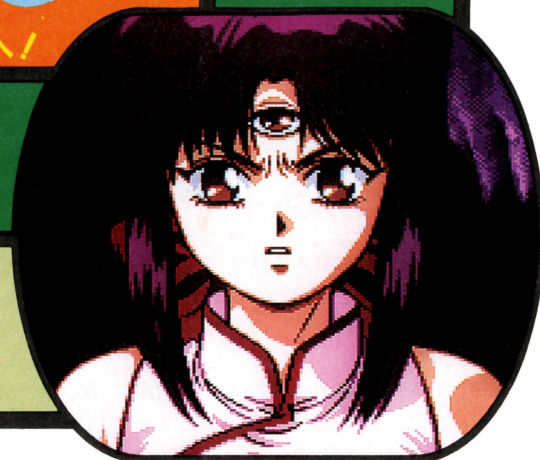
現段階のアーケードカードの最大のウリは、業務用ゲームの完全移植にあると言っても過言ではない。そこで気になるのが、PCエンジンに参入している業務用メーカーだ。現在、各社は静かに沈黙を守っている状態。各社が抱える人気作は、アーケードカードでPCエンジンに移植される可能性はないのだろうか？ また、アーケードカードに対してどのような見方をしているのか？ 今回は気になる業務用メーカー3社に、ひと言ずつコメントを頂いたぞ。

| メーカー名 | コメント |
|---|---|
| アイレム | 今のところ具体的な予定はありませんが、今後の市場の動きを見て検討していきたいと思います |
| コナミ | このカードの発売が12月だったら『マーシャルチャンピオン』も対応していたかもしれませんね |
| ナムコ | 興味はあるのですが、現在は静観といったところです |

# NECホームエレクトロニクス

パイやヤクモの仲間として、眼宿蟲をめぐる戦いの渦中へ！

# 3×3EYES三只眼變成

サザン アイズ サンジヤンヘンジョウ

CD
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
発売日未定
価格未定
アドベンチャー
バックアップメモリ
10%（11月18日現在）

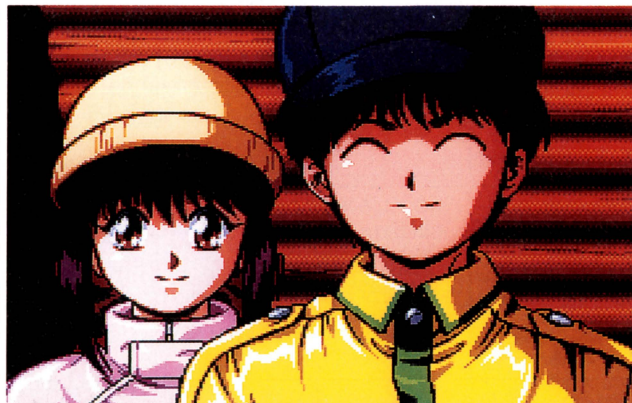
アニメにゲームにと、多彩な展開を見せる人気コミック『3×3EYES』。ついにPCエンジンに登場。パソコン版からの移植にともない内容も大幅にボリュームアップするぞ。

## 好評のパソコン版がさらに進化 移植にともないシナリオを追加・修正

『3×3EYES～』(以下、『3×3』)は、原作コミックのサブシナリオ的なストーリーのアドベンチャーゲーム。PCエンジン版は、パソコン版のストーリーをベースに、オリジナルシナリオを追加。あわせてビジュアルシーンも強化。PCエンジンオリジナルのシーンもかなり加えられる。

⬆講談社の週刊ヤングマガジンで連載中の人気コミック『3×3EYES』

⬅画面内に、役割りごとに分けられたウインドウがいくつも並んでいる

⬆PCエンジン版画面。左がパイ、右がヤクモ

## 画面構成の変更にともないシステムを一新

パソコン版は斬新なシステムがウリ。役割り別に分けられたウインドウを画面内に自由に配置したり、ウインドウ内のアニメーションを何度も繰り返して見ることができた。PCエンジン版では、ビジュアルシーンがほぼ全画面で行われる予定。これらのシステムも変更されるはず。オーソドックスなシステムになると思われる。

⬆アニメーションウインドウを拡大

⬇変更前の基本レイアウト。右端にタテに並ぶのがコマンドアイコンだ

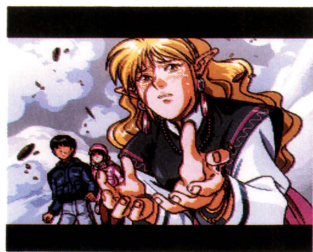
⬆これがレイアウト変更後。ウインドウ同士を重ね合わせることも可能

⬆PCエンジン版は、フル画面ビジュアルが中心になる。当然、コマンドの入力方法も変更されるのだろう

## PCエンジン版はマルチエンディング

パソコン版では、ゲーム中盤に1ヵ所だけマルチシナリオの部分があった。プレイヤーの選択により、ストーリーの展開が2通りに分かれるというもの。だが、終盤に入るところでシナリオが合流し、エンディングは同じだった。

PCエンジン版は、オリジナルシナリオを追加してマルチシナリオ部分を強化。プレイヤーの選択によってストーリーが分岐していき、エンディングも10通り以上用意されている。プレイするたびに違う展開を楽しむことができる。

パソコン版と共通のシーン。サイズが変わり、新たに描き直された

PCエンジン版オリジナルのシーン。ストーリー展開が楽しみだね

### パソコン版マルチシナリオ

ゲーム中盤で、プレイヤーは自分が次に進む目的地を2つのなかから選択しなければならない。この選択によって、中盤のストーリー展開はまったく違うものになる。冒険をともにする仲間の顔触れも異なり、パイが単独行動に入り、画面から一時的に去ってしまうケースもある。2通りの展開を楽しめるワケだ。

バンダルアッバス

クレタ

2つの目的地のうちどちらへ向かうべきか、プレイヤーの決断を仲間たちが待っている

パイが仲間から離れて行動するパターン。彼女がいないと少し悲しい

ヤクモが仲間から離れて別行動。主人公は、パイ、スージンと一緒だ

行き着く先は同じ。ここに至るまでの過程が、2通り存在するというワケ

最終的にはシナリオが合流!!

## オリジナルビジュアルもタップリ追加

パソコン版は、滑らかに動くアニメーションがウリ。アニメスタジオに原画を発注し、現役のアニメーターが制作に参加。通常のアニメーションとほとんど変わらない動画枚数を使用している。これにより、ビデオアニメ並のキャラクタの動きを表現していたのだ。

PCエンジン版では、画面サイズが異なるため、方法こそ変わるものの、クオリティの高いアニメーションが再現される予定だ。

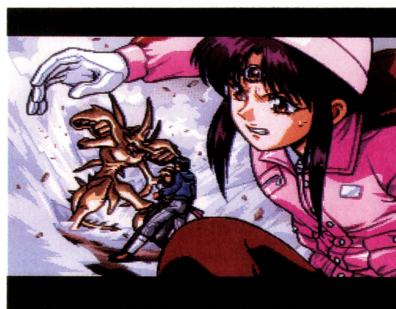
パソコン版

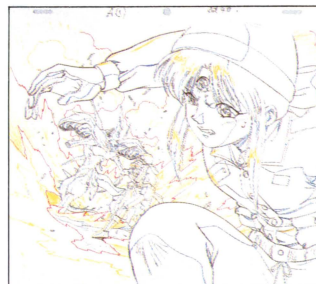
アニメーションのクオリティは、ビデオに匹敵するとまで言われた

ビデオ

パソコン版のオマケのビデオ。同じ動画を使用したダイジェスト版だ

このシーンは、ゲーム中盤のマルチシナリオ部分のもの

オリジナルグラフィック。下の原画と比べてみてほしい

### 1 原画をチェック

パソコン版では、そのままビデオアニメを作れるほどのクオリティで原画が描かれていた。右にあるのはPCエンジン版オリジナルの原画。黄色や青色で塗られているのが、影や光りの照り返しなどの部分だ。パソコン版のクオリティに極力近い形のビジュアルを作成するために、光と影の表現や爆風などに、細心の描き込みが行われている。

1枚の絵として描かれている原画。この絵を取り込みビジュアルを作る

### 2 セル画をチェック

パソコン版に同封されていたビデオアニメに使用されたセル画。電車の中で、居眠りをしていたパイが起きるシーンだ。もちろん、PCエンジン版でも使用されるシーンだ。

後の背広姿の男とパイは、AB2つのセルに別々に描かれている。右上の数字を見ると、パイの動きに41枚ものセル画を使用していることがわかる。このアニメビデオは、パソコン版の原画をそのまま使用して作成されている。パソコン版が滑らかにアニメーションするワケだ。

注目!!

B41 A1 END

実際のアニメではこの後もパイの表情が変化。その枚数は大変な数だ

## 『3×3(サザン)』世界に自然に入り込める 原作のサイドストーリー的なシナリオ

ストーリーの大筋はパソコン版と同じ。主人公をはじめとするオリジナルキャラクタが登場して、原作アニメの世界観のもと、オリジナルストーリーを展開していく。

PCエンジン版では、オリジナルシナリオが追加されて、マルチシナリオ、マルチエンディングになっている。つまり、プレイヤーの意志が、ストレートにゲーム展開に反映されるのだ。

オリジナルキャラクタ、スージンを加えたイメージイラスト。左の仮面の男が、今回の敵の手下だろうか

主人公という第3者の立場からパイちゃんと触れ合う。これが醍醐味

スージンはオリジナルキャラクタだが、パソコン版で高い人気を得た

## 眼宿蟲をめぐる戦いに巻き込まれる主人公

主人公はごく普通の高校生として日常生活を送っている。ところが、ある日目の前に現れたタンポポの種のようなものが、彼の生活を一変させてしまう。実はコレ、眼宿蟲という伝説の半植物型寄生蟲。取りつかれた主人公の身の周りには、次々と怪現象が発生。この眼宿蟲を取り除くべく、パイやヤクモと冒険を始めるワケだ。

主人公が日常生活から遊離していくにつれ、プレイヤーは、『3×3』の世界観に引き込まれていく。原作コミックを知っている人も、知らない人も、ストーリーをスンナリ楽しめるよう配慮されている。

オープニングより。主人公は山手線の車内でパイちゃんと出会う

熟睡して寝言を言っているパイちゃんに主人公の眼はクギづけ

眼宿蟲が、眠っている主人公の額にソッと入り込む…

## PCエンジン版『3×3(サザン)』の主要キャラクタ

PCエンジン版に登場するキャラクタは、基本的にパソコン版と同じ。主人公と、ヒロインのスージンという2人のオリジナルキャラクタがストーリーの中心を担っている。原作コミックではヤクモとパイが、主人公とヒロインだが、ゲームにおいてはともに脇役。だが、この2人の存在がストーリーを支えていることはいうまでもない。

個性タップリのキャラクタたち

### 主人公(オリジナルキャラクタ)

高校2年生で成績は中の上程度。これといった特技や趣味といったものはない。女のコには奥手のほうで、生まれてこのかた17年間、彼女はいない。ごく平凡な高校生だったが、眼宿蟲に寄生されて以来、妖魔たちからつけ狙われるハメに。でもおかげでパイたちと知り合いになることができたんだけど…。

パイちゃんにスキー場で再会。これも何かの縁

### 真行寺(シンギョウジ)ぱい

パイ。「真行寺ぱい」とは、日本にいるときの仮の名前にすぎない。実は、伝説の妖怪三只眼吽迦羅の生き残りである。普段は、無邪気で元気、でもどこかヌケている感じがする、かわいい女のコ。だが、額の第3の眼が開いたときには、気位の高い〝三只眼〟となり、表情も話しかたもまるで別人になってしまう。

### 藤井八雲(フジイヤクモ)

ヤクモ。原作コミックの主人公。かつて、瀕死の重傷を負った際、パイに命を助けられ、不死人の旡となる。首を切られようと、体がバラバラにされようと再生する、不死身の肉体を持つ。土爪(トウチャオ)、光牙(コアンヤア)などの獣魔術を使え、三只眼であるパイの身を守るのが一番の役目だ。

## 怪現象が続出!!

序盤は、眼宿蟲に取りつかれた主人公の周囲で発生する怪現象がメイン。これらの事件を通して、原作コミックの主人公であるパイやヤクモと知り合っていくのだ。

放課後、主人公めがけて飛んできた野球ボールが、当たる寸前で破裂する。何が起きたかわからずボウ然とする主人公。実は眼宿蟲が絡んでいるのだが…。話は第2、第3の事件へと続いていく。

学校に魔物が出現!

パソコン版

放課後の学校のトイレで。突如壁が不気味に歪み、無数の手が主人公へと伸びてくる。場所が場所だけにかなり気持ち悪そうだ

パソコン版

スキー場では連続殺人が!

吹雪を逃れ、たどり着いたログハウス。そこで待っていたのは、残忍な殺人事件

## 世界設定の基本となる"三只眼吽迦羅(サンジヤンウンカラ)"

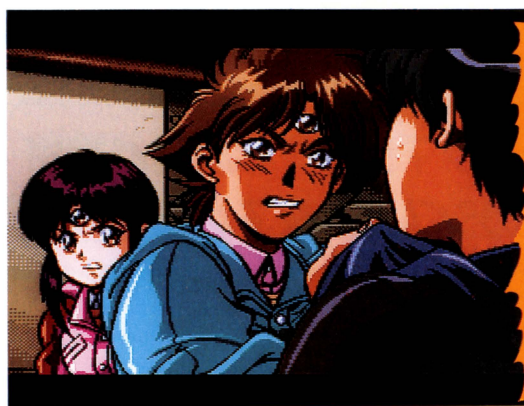
原作コミックを知らない人のためにチョット解説。原作コミックのヒロインのパイは三只眼吽迦羅、主人公のヤクモは无(ウー)という存在。ゲームにも関わる基本設定である。

額に第3の眼を持ち、不老不死の術を操るという伝説の妖怪、三只眼吽迦羅。その長い生涯に1人だけ人間の命を喰らう。命を喰われた人間は无と呼ばれる不死身の存在となる。第3の眼が開いたときには、数々の大きな術を使う三只眼吽迦羅だが、力を使い果たした後、深い眠りに入ってしまう。そんな三只眼吽迦羅を外敵から守ることが、その役目なのだ。

パソコン版

パイちゃんが三只眼になったところ

主人公の額に、三只眼の証が!?

PCエンジンのオリジナルビジュアルシーン。主人公とパイちゃんの両方の額に第3の眼が!

## スージン・リュウメイ(オリジナルキャラクタ)

ゲームにおけるヒロイン。中国北西部に住んでいたいわれる幻の民族、カルクグール族の少女戦士。主人公に取りついた眼宿蟲は、カルクグール族が先祖代々守り続けてきた宝蟲である。芯の強い性格で、剣の腕も超一流。ゲーム序盤は、眼宿蟲を取り戻さんとして、主人公の命をつけ狙ってくる。彼女はストーリーの鍵を握る存在。

## なにかと便利なパイの仲間たち

原作コミックでは、お馴染みのキャラクタたち。香港から日本にやってきた、パイたちの良き協力者。妖怪退治屋ならではの、さまざまな情報を提供してくれる。だが、ゲームでの活躍シーンはちょっと少なめ。ちなみに龍美星はスティーブ龍の妹にあたる。

李鈴鈴(リーリンリン)

香港のインチキオカルト雑誌の副編集長

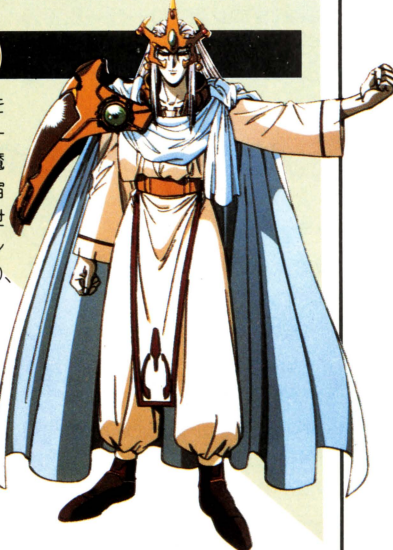
スティーブ龍(ロン)

除霊やお祓いをメシのタネにしている霊能者

龍美星(ロンメイシン)

イギリスに留学中。元気いっぱいの格闘少女

## 敵 サーレス(オリジナルキャラクタ)

海の民、ポルトウの末裔。海の民を束ねる最強の戦士と言われている。一門のエレーネ、リゲル、ゲルプら妖魔戦士を操り、主人公に取りついた眼宿蟲を手に入れんと狙っている。闇の世界の覇権を目指す、鬼眼王の ベナレスと敵対関係にある。眼宿蟲をめぐり、ゲーム中盤以降から登場する。

眼宿蟲を執拗に狙う彼の真意は?

## 敵 エレーネ(オリジナルキャラクタ)

サーレスの部下の1人。氷のように美しい外見、氷のように残忍な性格を持つ妖魔戦士。すべてのものを氷に変えてしまうという術を用いる。なにからなにまで冷たい雰囲気の彼女が、主人公たちに迫るシーンは迫力。一度見たら忘れられないシーンになるだろう。

※スティーブ龍と龍美星の顔写真はパソコン版のものです

NECホームエレクトロニクス

人と龍族の未来をかけてアトルシャンは魔軍へ戦いを挑む!!

# エメラルド ドラゴン

CD
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
'94年1月28日発売予定
7800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
90%(11月16日現在)

主要キャラも揃いはじめ、物語も少しずつ盛り上がりを見せている『エメラルド ドラゴン』。今月は、オヴィングストンの洞窟までのイベントをストーリーを追う形で紹介しよう。

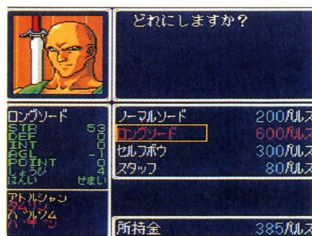
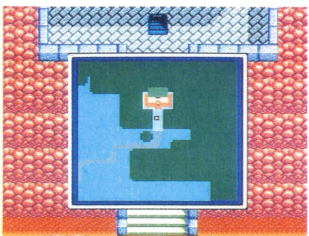
## ドラマチックな演出と独特のシステムをそのまま移植

青龍の青年アトルシャンと人間の少女タムリンの2人を中心に、魔軍と人間との壮絶な戦いが、ドラマチックに描かれる『エメラルド ドラゴン』。PCエンジン版では、パソコン版でユーザーに不評だった部分に変更を加え、よりプレイヤーにとって遊びやすい、親切なシステムになっている。

⇧炎上する街を進軍してくる魔軍!

## 独特ながらわかりやすい基本システム

パソコン版を継承した独特のシステムではあるが、PCエンジン版では、細やかな心配りが追加されている。例えば、メッセージの重要な部分に色がつき、さらにフィールド上に道が追加されプレイしやすくなった。また戦闘システムは、パソコン版をそのまま使用。隊列や攻撃順序などを行う、戦略要素の強いものになっている。

⇧戦略要素の強い戦闘システム。アトルシャン以外はオートバトルだ

⇧キャラのメッセージや、買い物時の文字表示にカラフルな色がついた

⇧パソコン版でユーザーに好評だったマップ機能も、もちろん健在だ

## 共に魔軍へと挑む心強いパーティキャラ

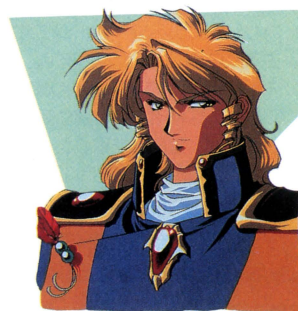
魔軍との戦いの中で、アトルシャンと、10人を越すパーティキャラとの出会いと別れが、イベントとして挿入され、ストーリーを盛り上げていく。声優が起用され、要所要所でキャラがしゃべることで、各キャラの魅力が、さらに発揮され、性格や雰囲気などを、プレイヤーが掴みやすく、感情移入しやすい演出がなされている。

⇧最初の仲間、バルソム。メッセージにもキャラの雰囲気がでている

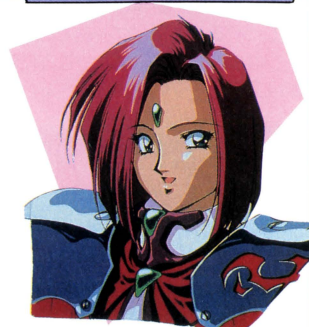
⇧マジュレスの洞窟で仲間になる魔導士バギン。元気な爺さんだ

### 魔軍に挑むエルバードの王子 ハスラム

エルバード国の王子。その容姿と軽い性格からエルバード1の女たらしと噂されている。王子らしく人をひきつける不思議な魅力を持つ。レイピアの腕前は天才的。

⇧髪の毛が縦ロールしている。軽い性格の青年だ

### 魔法と武術に優れた女修道士 ファルナ

エルバードに仕える女修道士。ハスラムに想いを寄せている。勝ち気な性格の少女で自分の気持ちを素直に出せない。武術と回復魔法に長けており強力な戦力となる。

⇧ハスラムのことが好きだが、素直に言えないのだ

# エルバード周辺で激化する人と魔軍との壮絶な戦い!

龍族の国ドラグリアで、青龍アトルシャンは、人間の少女タムリンと仲良く育つ。が、15歳になった時、タムリンはイシュバーンに帰っていく。しかし人間が魔族に襲われた時、タムリンはアトルシャンに助けを求め角笛を吹く…。タムリンとアトルシャンの心の絆がオープニングで描かれるのだ。

少女はタムリンと名付けられる

イシュバーンに帰るタムリンにアトルシャンは自分の角を折って渡す。それで角笛をつくり、助けが欲しい時に吹くようにと…

## エルバードの街で明かされるバルソムの過去

エルバードの街へと足を運ぶアトルシャン。酒場で、バルソムがフラワルドの陰謀で、王宮を追放されたと語る。それを知ったアトルシャンたちは、フラワルドの秘密を暴き、バルソムの汚名を晴らして、エルバードの平和を守るために立ち上がった。

男には酒に酔わなきゃ言えないこともある。バルソムあんた男だよ!

バルソムの話にアトルシャンたちが助太刀をかってでる。ガンバレ!

## エルバードの街で楽しめるオマケゲーム

オマケ的な要素としてカジノが用意されている。エルバードの街にあるカジノでは、ルーレットと射的の2つのオマケゲームを楽しむことができる。ルーレットは主要キャラの顔を3つうまく揃えるとパルス(お金)が貰える。射的も同様に、5発の弾を使って、的に当てることができるとパルスが手に入るのだ。

エルバードの街にあるカジノ。ここで大勝負をするのもいいかも

## フラワルドとの戦い

フラワルド邸に乗り込んだアトルシャンたちは奥へと進む。奥の部屋でフラワルドが魔軍へあてた密書を発見するのだ。するとフラワルドが現れ、戦闘に入る。ゲーム中最初のヤマ場とも言える戦闘で一緒に現れる兵士の数も多く、相手の統制もとれていて苦戦する。

フラワルド邸に突入。戦闘開始だ

怪しい手紙を発見。やはり密書だ

証拠隠滅のために襲ってくるぞ!

## ハスラム、ファルナとともにサダの砦へ

フラワルドを倒しバルソムの汚名をはらしたアトルシャンたち。バルソムは、エルバード王の頼みで警護隊長として残ることになる。ここから新しい仲間として、ハスラムとファルナがパーティに加わる。アトルシャンたちは、ハスラムとファルナとともに魔王討伐隊として、魔軍との情報を求めてサダの砦へと向かうのだった。

魔王討伐隊として、前線に旅立つことになる。戦いはこれからだ

## サダ騎士隊長と作戦会議

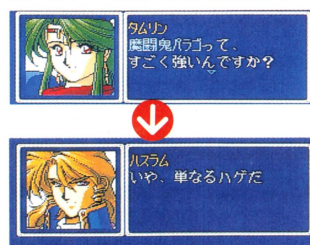
サダ騎士隊長から、魔将オストラコンが本隊を率いて、レジスタンスの討伐に向かったと聞かされる。手薄になったザーマの砦を陥落させるため精鋭騎士団で進攻するサダ騎士隊長。アトルシャンたちは騎士団に協力して、後からザーマの砦へと向かう。丸太を使って砦の扉を破り、ザーマの砦へと攻め込むのだ。

サダ騎士隊長と軍議を持つ。貴重な情報をいろいろとくれるぞ

タムリンの素朴な疑問が波乱を…

すねるバギン。でもねぇ…

丸太で砦の門を破る!

※このソフトはアベニューパッド6に対応しています。 6つのボタンがそれぞれコマンドに対応する形になります。

## ザーマの砦で魔闘鬼パラゴと対決

魔闘鬼パラゴの罠にはまり、窮地にたっているサダを救うために奥へと急ぐアトルシャンたち。途中で、地下牢の鍵を手に入れ、地下牢に閉じ込められている兵士たちから情報を集めるのだ。無事だったサダから、ザーマの鍵を魔闘鬼パラゴが持っていることを聞いたアトルシャンたちは、ザーマの鍵を手に入れるため、さらに奥へと向かう。パラゴが配下のコボルドを従えて待ち構えている。ハスラムを口汚く挑発してくるパラゴ。パラゴとの戦闘に勝つと、砦を解放できるザーマの鍵を手に入れることができる。

サダ騎士隊長からザーマの鍵を持っているのがパラゴだと聞かされる

ハスラムを挑発するパラゴ。そんな挑発にハスラムは乗らないぞ！

パラゴを倒すと、ザーマの鍵が手に入る。ヤッタゼ！

## キルデールの街で情報収集

ザーマの砦を解放した後、キルデールの街へ向かい、魔軍の情報を集める。ここで、レジスタンスのリーダーホスロウの名前を知ることができる。さらに、オヴィングストンの洞窟で響く、謎のうめき声の噂を聞く。うめき声の噂を聞いたバギンの勧めで、アトルシャンたちはオヴィングストンの洞窟へと調査に向かうのだった。

酒場のバーテンから、オヴィングストンの洞窟の噂を聞ける

噂を聞いて、オヴィングストンの洞窟にはドラゴンがいると言いだすバギン。どうやら、なにか知っているらしいのだが…。オヴィングストンに行くしかない

バギンが洞窟を塞いでいた岩を吹き飛ばす！

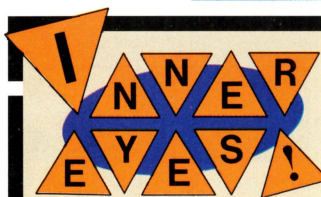
## 銀龍が語るエメラルドドラゴンの謎

オヴィングストンの洞窟に入った直後、様子がおかしかったバギンが疲れたと言ってパーティから離れてしまう。仕方なく4人で奥へと向かうアトルシャンたち。洞窟の奥には巨大な龍がいた。探していたエメラルドドラゴンかと思いきや、実は銀龍だった。ここでは、ビジュアルが挿入され重要なことが、銀龍の口から語られる。

疲れたと言って、バギンがパーティから離れる。なにかあやしい…

現れた銀龍を見て、凍りつくタムリンたち。妙にカワイイ顔だね

自分は銀龍だと名乗る龍。エメラルドドラゴンじゃなかったのか!?

龍の子アトルシャンに、エメラルドドラゴンは死んだと伝える銀龍。アトルシャンは驚き、銀龍に真偽を問いただすが、銀龍は答えない

### サークIII発売決定

NECホームエレクトロニクスから『サークIII』が発売されることが決定した。発売日、価格はまだ未定。仕様はスーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応になる予定だ。

画面はパソコン版のものだ

### ポスタープレゼント

紅に染まった空を背に角笛を吹くタムリンの姿が描かれたポスターを20名にプレゼント。宛て先はP107の応募方法をよく読んで、「タムリンのポスター係」まで。

キャラデザイン木村明広氏の描き下ろしだ

## 呪われた地下迷宮を探索する
## リアルタイムで進行するアクションRPG

ふとしたきっかけで迷いこんだ呪われた古代都市からの脱出を目指すリアルタイムRPG。パソコン版の特徴だったリアルタイムでゲームが進行する、アクション性の強いシステムや、マウスを使用する独特の操作系もPCエンジンで再現されている。また、移植にあたって、さらにプレイしやすいように改良が加えられる予定だ。

主人公アレスは女魔導士ドーラにカタキと間違われ、戦いを挑まれる

そして地上の大穴から地下都市へ

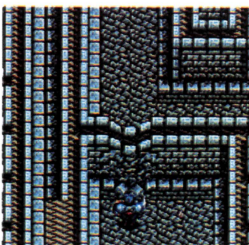
目覚めたのは地下に広がる迷宮の中

## マウスを使用する独特の操作系

PCエンジン版ではパッドでの操作も可能になっているが、独特の操作感覚を体験するためには、マウスでプレイしたいもの。

マウスでの操作はパソコン版と同様。カーソルをキャラクタのまわりに移動させると、進む方向の矢印やコマンドを表す形に変化する。使用したいコマンドを選択してクリック。前を向いたままの左右移動、敵との攻防やジャンプなどの複雑な操作を素早く入力することに優れた操作系だ。

カーソルの形状がコマンドを表す

崩れかけた壁は正面に立ち、クリックすることで…

アイテムの大カナヅチを使用。新たな道が開けるのだ



## 広大な地下迷宮にはトラップがいっぱい

冒険の舞台となる地下迷宮は非常に広大で「RUINS」「TOWER」など、区分されたエリアからなり、それぞれがいく層にもなるダンジョンを構成している。

迷宮には巧妙なトラップが仕掛けられていて、落とし穴や扉を開閉するスイッチ、レバーなどの単純なトラップがパズル的に組み合わさっている。もちろん先に進めば進むほど複雑さは増していく。例えば、あるフロアでは床一面に落とし穴が口を開けていて、閉じるために離れたレバーを操作しなければならない。また、ハンマーで叩くと壊れる壁があちこちにあったりと、迷宮をくまなく探索することが必要である。

落とし穴が行く手をはばむ

ダメージを受ける落とし穴に注意

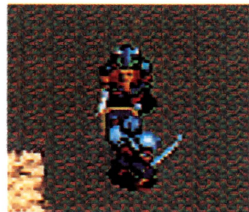
迷宮の先には武器屋などもある

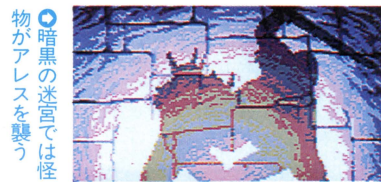
トラップはパズルのようだ

## 迷宮の中ではさまざまな敵と遭遇

埋没から千年の歳月を経た都市は荒廃し、さまざまなモンスターが徘徊する迷宮に成り果てている。

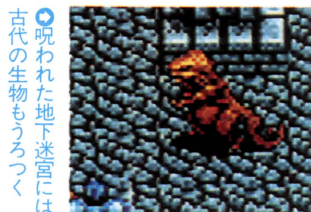
迷宮で遭遇するモンスターは、単純にうろついているものから、重要な場所を守っているボスキャラ的なものまでいろいろ。種類もゾンビやオークなどのおなじみのモンスターから、恐竜などの変わり種も登場するのだ。

さらに、主人公アレスと共に迷宮に落下した女魔導士ドーラ・ドロンも、アレスを倒さんと行く手に待ち伏せている。

暗黒の迷宮では怪物がアレスを襲う

さまざまなモンスターが休む間もなく襲い来る

呪われた地下迷宮には古代の生物もうろつく

脱出のために行く手をはばむ敵を倒す

執拗につけ狙うドーラ・ドロン

Maker Land

# ハドソン

新要素が追加され一段と盛り上がる白熱必至のボムバトル!!

# ボンバーマン'94

趣向を凝らしたマップ上をところ狭しと暴れまわるバクダン野郎たち。思わずアツくなる多人数プレイももちろん健在。今月は、ストーリーモードを中心に各ステージを紹介する。

## 新たに追加されたアイテムやトラップで白熱のバクダンバトルが進化する

シリーズを重ねるごとに新しい要素が追加されているボンバーマン。今回の『〜'94』でも、さまざまな新要素が盛り込まれているぞ。基本操作に関しての変更はなく、バクダンを使ったパズル的要素の強いゲーム性は健在だ。

また、バトルモードでは今まで通り最大5人までの同時プレイが可能だ。『〜'94』での新要素として、乗り物キャラの「ルーイ」や、バトルモードのみだが、色以外に9種類の違ったボンバーマンたちを用意。予想もつかない効果を発揮するトラップも付け加えられ、白熱のバトルが展開される。

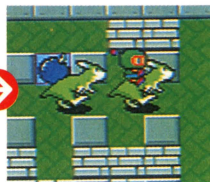
最大5人までの対戦が可能なバトルモード。もう、おなじみだよね

点在するコアメカを破壊して「精霊の絵」を取り戻すノーマルモード

### 心強い仲間が登場!! その名も「ルーイ」

『〜'94』では、今までのボンバーマンと違い、乗り物が用意された。その名も「ルーイ」。ブロックを壊したときに現れる、タマゴを取ると乗ることができるのだ。「ルーイ」には色違いが5種類いて、それぞれ異なる特技を持っている。一直線ではあるが、瞬間的に移動できるダッシュや、ブロックを動かせるブロックキックなどがある。それぞれの特技をうまく利用すれば、有利な展開でバトルを勝ち抜いていくことができる。

ブロックを破壊すると出現する、ルーイのタマゴ

ボンバーマンが飛び乗るとタマゴが割れて、ルーイが誕生する。グリーンルーイの特技はダッシュ。残像を残しながら瞬間的に画面の端まで移動するぞ!

### 一新されたトラップがボンバーマンを待ち受ける

各マップやエリアに点在するトラップも一新。今まで以上に、トラップの効果はハデで容赦のないものになっているぞ。しかし、うまくトラップを利用すると、ブロックや敵キャラを倒せるぞ。

火山

噴火して、いくつもの火山弾をまき散らす火山のトラップ。頭上に注意だ!

### 9種類のボンバーマンはどれも個性豊か

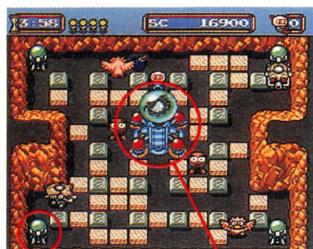
バトルモードでのコンピュータ戦(以下COM戦)の変更点は、ボンバーマンたちに性格づけがされたこと。9種類のボンバーマンたちは容姿ごとに違った性格で、対COM戦で真価が発揮される。スリリングなバトルが展開されるぞ。

9体そろったボンバーマンファミリー。どれを選ぼうかな?

バトルモードでの対COM戦が、前作以上に盛り上がるバトルモード

# 5つに分かれたボンバー星を救うために「精霊の絵」を集めて大冒険！

ノーマルモードでは、5つに分かれたボンバー星を元に戻すために、各ステージに封印された「精霊の絵」のカケラを集める。前作までは敵キャラの全滅がクリア条件だったが『～'94』ではコアメカを破壊しての「精霊の絵」の解放に変更。クリアしたステージに戻ってアイテム回収も可能だ。

まるでピザのように5つに分かれてしまったボンバー星。大変だ！

コアメカを破壊していくとクリアだ

すべてのコアメカを破壊すると開く扉。ここをくぐって次の面へ

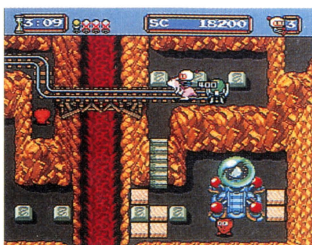
## エリア1 モリモリの森

ボンバー星の空気を管理している大森林地帯であるエリア1。ザコキャラの攻撃もそれほど激しくないエリアだ。敵キャラの数も多くないので、ブロックを破壊してアイテムを取るのが容易になっている。各ステージに設置されているコアメカの数も3つと少ないので、簡単にボンバーマンのパワーアップができるぞ。

森というよりジャングルの雰囲気のエリア。花がブロックの代わりだ

## エリア2 アチアチ山

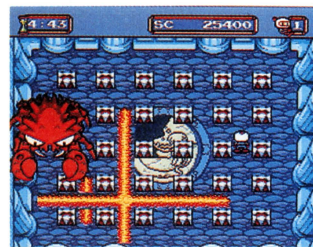
大火山地帯が舞台のエリア2。ボンバー星の元気の源だ。火山がステージのいたる所で火を吹いている。時折、火山が火山弾をばらまいてくるので、敵キャラ以外に、頭上にも注意が必要だ。また、トロッコに乗るとブロックや敵をなぎ倒して、一気に走り抜けることができる。トロッコを使わないと移動できない場所もあるぞ。

トロッコに乗って、バク進するボンバーマン。一気に走り抜けていく

溶岩の河が流れいかにも熱そう。カケラはもうすぐ取り返せるぞ！

## エリア3 ブクブクの海

ボンバー星の生命誕生の神秘の場所、大海洋。舞台が海の中なので、画面がユラユラと揺れている。この辺りから敵キャラの攻撃が激しくなってくる。また、こちらの攻撃も1回では倒せなくなるぞ。

空き缶がブロックになったエリアだぞ

海の中なので、爆発も水流のようなグラフィックに変わっている

意外に素早い動きのボス、グログロブス。ハサミと泡に気をつけろ！

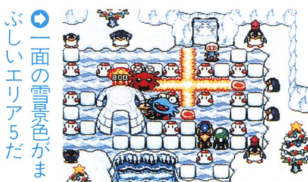
## エリア4 クラクラ城

大都市であり、ボンバー星の文化の中心であるエリア4。しかし現在はコウモリが飛び交う、退廃した、あやしげな都市に変貌している。このエリアに登場する敵キャラは、幽霊の〝ばけばけ〟や小悪魔の〝もげこ〟などホラー調の雰囲気のものが多い。

小悪魔が飛ぶあやしいエリア4。街と言うよりお城かな

マップの状況が全く分からないこんなステージもあるぞ

## エリア5 ユキユキランド

ボンバー星の天然のクーラーともいえる大氷河地帯のエリア5。このステージでは周りをミサイルペンギンが取り巻いているぞ。設置したバクダンに向けてミサイルを撃ってくる。せっかくのバクダンがミサイルで壊されるので、照準の赤いバツには注意が必要かも。

一面の雪景色がまぶしいエリア5だ

ミサイルペンギンがマップの周りを囲む。赤いバツ印目掛けてミサイルを発射してくる

ハドソン

吉本芸人たちのギャグがテンコ盛りのお笑い痛快アクション

# 爆笑 吉本新喜劇 今日はこれぐらいにしといたる!

吉本の芸人が総勢22名登場するこのゲーム。ジャンプを基本としたアクションに、吉本ならではのお笑いを盛り込んでいる。ゲームの中で吉本ギャグを楽しめる異色ソフト。

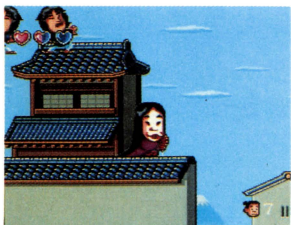
## アクションゲームにコテコテの吉本ギャグがドッキング

TVなどでおなじみのコメディアン、間寛平を主人公にした横スクロール型アクション。大阪の街や南極、そしてジャングルなどを舞台に、さまざま冒険が展開する。冒険をする上での武器は、人並み外れたジャンプ力。これを武器に敵を踏みつけ、冒険を進めていく。その寛平ちゃんだが、ハート型のライフを持っていて、これがなくなると自機が減り冒険は中断する。ライフは、ステージ中に隠されているアイテムや、ミニゲームをうまくこなすことで回復する。ミニゲームとは、いわゆるイベントみたいなもの。薪ワラ早斬りゲームやロデオゲームなど、各ステージ中にいくつか用意されている。

⬆ジャンプで敵の動きを止めて進む

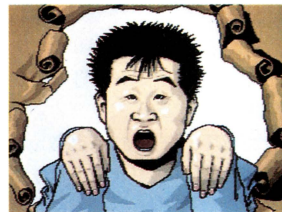
⬆イカダで川を下るステージもある

### 寛平ちゃんの芸が楽しめる

寛平ちゃんの芸で、知る人ぞ知るひきずり女やピュッピュマン。このゲームでは、アイテムによって一定時間それらのキャラクタに変身できる。例えば、扇子のアイテムを取るとひきずり女に変身。寛平ちゃんのセリフとともに画面内の敵が全滅してしまうのだ。

⬆「ひきずり女でございます」というセリフで画面中の敵が全滅

⬆ステッキを取るとステッキじじいに変身! 一定時間無敵になる

### 吉本の芸人がゲームにデビュー

各ステージに登場するキャラクタは、チャーリー浜や島木譲二など、吉本で現在活躍している芸人たち。彼らが敵となり寛平ちゃんの行く手を阻んでいるのだ。もちろんただ単に妨害するわけではなく、芸人の生音声よってギャグのやり取りも楽しめる。生音声の入る会話は、ある一定の場所やミニゲームの前後で聞けるようになっている。ゲームの世界だからこそ味わえる、一味違った吉本ギャグを堪能できるかも。

⬆オープニングの画面

⬆⬇「ごめんくさい」のセリフで現れるチャーリー浜。このギャグはもうおなじみかな

⬆⬇大阪名物パチパチパンチのギャグで登場する島木譲二。自分の体を叩くハードな芸だ

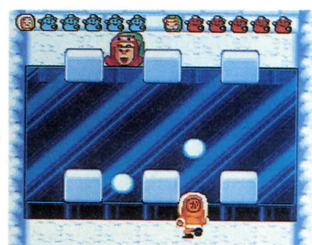
⬆⬇「かみさまー」という叫びは、あの桑原和男の十八番。原住民の長として登場

⬆⬇サブタイトルにもなった「今日は〜」は池乃めだかのギャグ。みんなは知ってるかな

# 各ステージに用意された数々のミニゲーム

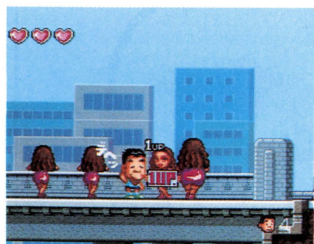
ステージ中は、基本的にジャンプを使いながら進み、一定の場所でミニゲームを行う流れになっている。ミニゲームは、吉本ギャグがより面白く味わえるよう、また単調になりやすいアクションゲームに、アクセントを与えるために盛り込まれているもの。そしてステージの最後にあるボス戦も、ミニゲームになっている。

初めは、横スクロールの画面で吉本の芸人たちと戦っていく

一定の場所まで来るとミニゲーム開始。クリアするとライフが回復

各ステージの最後のミニゲームはボス戦。勝つと次のステージへ

## ステージ1 ほんわかぱっぱのまちじゃあ～りませんか

舞台は大阪の街。大阪の商店街や道頓堀、遊園地などを進んでいく。ミニゲームは、橋の上にいる4人の女のコから美女を当てるものと、舞台で女のコとうまく踊るものなどが用意されている。

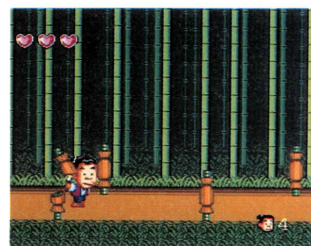
吉本の芸人が寛平ちゃんを妨害する

美人を探すミニゲーム。一番の美人を探すことができたら１ＵＰする

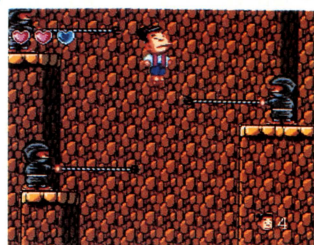
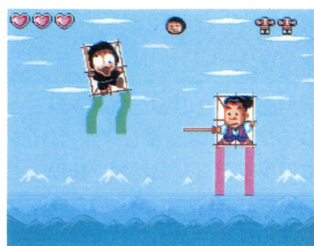
女のコと踊るミニゲーム。失敗すると女のコの恥ずかしいポーズが…

### お好み焼ジャンケンゲーム

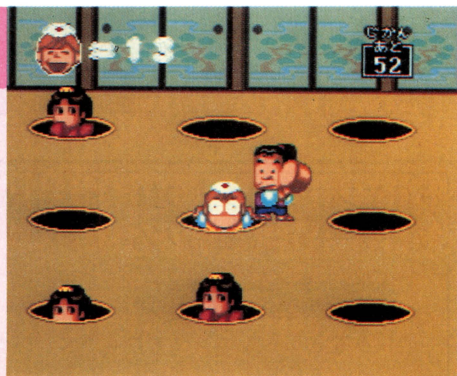
このステージのボスはチャーリー浜。最後のミニゲームとなるボス戦は、ジャンケンを行い、勝ったらお好み焼を投げ、負けたら防御するもの。先に3つ当てた方が勝ちになる。

## ステージ2 時代劇でマユゲボーン？

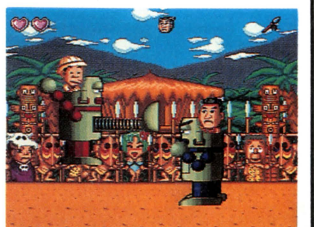
ステージ2は現代から江戸時代に。お城のバカ殿をこらしめるため、洞窟や長屋などを突き進む。途中変な侍と、凧に乗って棒で叩きあったり、竹林で薪ワラをどれだけ多く斬ることができるかというミニゲームがある。お城では、町人の娘をさらったスケベなバカ殿とモグラ叩きで勝負する。

忍者の出すクサリを使い上に登る

薪ワラを斬り進むミニゲーム。薪ワラを斬った数だけ得点が入る

凧に乗って忍者のボスと対決。風が吹き、凧を操るのは難しいぞ

### 殿ご乱心ゲーム

バカ殿である吉田ヒロとモグラ叩きで勝負するボス戦。時間内に16回叩ければクリア。穴から出てくるのは、バカ殿だけでなく、お城の腰元もいるので間違わないようにしよう。

## ステージ後半のボス戦は…

ここでは、ステージ後半のボス戦を紹介する。まず、島木譲二と銃で撃ち合うワイルドガンマンゲーム。これは、中心にある狭い囲みの中で、敵の弾を避けながら戦うもの。敵が岩に隠れて攻撃してくるやっかいなゲーム。また別なものでは、ロボットに乗り込み、桑原和男と戦う、トーテンポールロボットゲームがある。延びるキックとパンチを使って戦う、ロボットを使った対戦格闘ゲームだ。

ギャングのボス島木譲二と対決。子分も攻撃してくるのがつらい

ジャングルの奥地でロボットと対戦。ジャンプキックが有効だ

ハドソン

シンプルなゲームほど頭を使う!?

# ネオ・ネクタリス

Huカードで登場した前作の『ネクタリス』。その続編ともいうべき作品が、新要素を加え、CD-ROMで登場する。

CD
スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
シミュレーション
コンティニュー・パスワード・バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大2人）
50%（11月19日現在）

## Huカードで発売された前作も収録
## 簡単でわかりやすいウォーシミュレーション第2弾

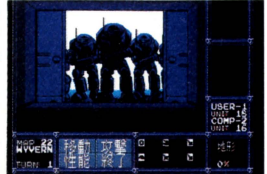
月面を舞台にしたウォーシミュレーション『ネクタリス』。メインに使用するコマンドが「移動」と「攻撃」だけという、いたってシンプルな操作方法が特徴だった。操作が簡単ながらも、地形効果や支援効果により、奥深い戦略性を生み出していた。それが『ネオ〜』になり新要素が加わった。また、CD-ROMの大容量を生かし、前作も同時に収録されているのだ。

独特の雰囲気のあるステージ画面は『ネオ〜』になっても変わらない

## システムは前作を継承し、改良を加えた

その『ネオ〜』だが、システム自体は前作と同じ。新要素は、ルールが複雑にならないものを追加している。具体的には、戦闘シーンがサイドビューからクォータービューへ。月面だけだったステージに火星が加わったなどがある。また、前作にはなかった2人プレイが可能になり、対戦用の専用マップも用意されている。

前作のラストシーンが語られているオープニングビジュアル

歩兵ユニットで占領するとこの画面が

今度は火星でも戦闘が!

これが新しく加わった火星の画面。火山や溶岩、そして磁場といった自然現象が地形効果でプラス



---

PCエンジンCD・ROM²
アーケードカード専用ソフト

## 「餓狼伝説2」

——発売延期のお知らせ——

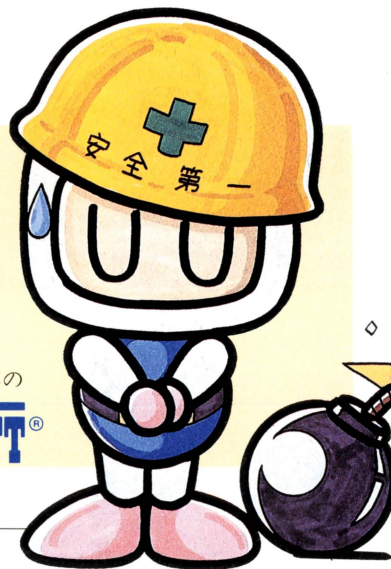
**ユーザーの皆様へ**

日本電気ホームエレクトロニクス(株)から、すでに発表がありましたように、全世界的な4MビットD－RAMの不足のため、アーケードカードそのものの発売が、93年12月から94年3月12日に延期されることになりました。
それにともない、残念ながら、ハドソンのアーケードカード専用ソフト「餓狼伝説2」の発売も94年3月12日に延期させていただきます。
ユーザーの皆様には、発売延期をお詫びすると同時に、その間に、より一層ソフト内容の充実を図ることを、ここにお約束いたします。

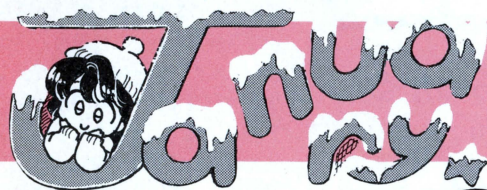
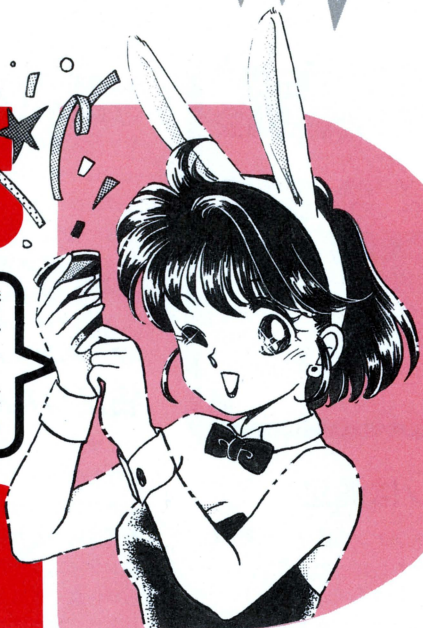
ハドソンのアーケードカード専用ソフトラインナップ

（93年11月現在）

| タイトル | 発売日 | 価格 |
|---|---|---|
| 餓狼伝説2 | 94年3月12日発売 | 6,900円（税別） |
| 龍虎の拳 | 94年3月26日発売 | 6,900円（税別） |
| ワールドヒーローズ2 | 94年内発売 | 未定 |
| 餓狼伝説スペシャル | 94年内発売 | 未定 |

※「餓狼伝説2」「龍虎の拳」については、諸設の事情により、ソフト価格が変更になりました。ご了承ください。

読者の読者による読者のための大放言パラダイス！

# READER'S LAN

やっほ、まどかです♡　今月は創刊５周年を記念して、ちょっと模様替えしました（リニューアルというらしい）。１カ月遅れたとこが、まどからしいでしょ!?（自慢するなって！）　基本的なコーナーとかは変わってないけど、やっぱり新鮮な気分、イイ気持ち♡　今月から、また新たな気分でがんばりたいと思います。これからもヨロシクね♡　（まどか）

読者評価点の○かこみは，'93年10月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト，510本中（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します。

## 悪魔城ドラキュラX 血の輪廻

コナミ
'93年10月29日発売　7800円（税別）
スーパーCD-ROM²

| 読者評価 | | | |
|---|---|---|---|
| 総合 | | 26.007⑥ | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | |
| 4.467㊵ | 4.721② | 4.352⑥ | |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 4.131㉖ | 4.459⑩ | 3.877(68) | |

### 女は不要だ！

さすが10作目にふさわしい出来。私はシリーズすべてプレイしたが、このPCエンジン版がいちばん。でも、女を助ける（助けなくてもいいが）というところがドラキュラっぽくない。バンパイア・ハンターに女は不要。ゲーム途中のビジュアルもテンポを崩している。ビジュアルはオープニングとエンディングだけで十分だと思うのだ。しかし、ほかの部分はとてもすばらしい。とくに音楽。さすがCDだ。いろいろ書いたけど、総合的に見て96点だな。（長野県／超コナミファン孫悟空クン）

**女は不要ですか（笑）。でも、第１作目も恋人を救出するという設定だったとか…？**

### ボスが弱すぎ

熱中した。エンディングが見たくて寝ずにやってしまった。僕はどちらかというとマリア派。２段ジャンプにはハマった。が、最終ボスのドラキュラは弱すぎ。変身してもマリアで戦えばノーダメージで倒せることがしばしば。さらに、ドラキュラの正体が、あれでは悲しすぎ。エンディングも残念だ（隠しエンディングがあったらゴメン）。各ステージのボスも、マリアでやればザコと変わらん。まともなのは6ステージのボスラッシュだけ。音楽は最高に良かったが、ドラキュラの声が小さくて、いちいち音量を変えなきゃならないのが納得いかない。結局、僕は捕らわれの3人の少女と会うことなく、悪魔城を崩壊させてしまった。内容と価格がつりあわない気がする。
（群馬県／ビーデル・柔・皆口・命クン）

**ボス戦で受けるダメージによってエンディングが違ってくるらしい。ドル袋を集めるとボス戦のデモが見られるよ。**

### 神の領域

もはや神の領域に入っている。何も言うことはない。血が吹き上がる演出、ダークな城内、そして音楽//　背筋がゾクゾクする／　個人的にはコンティニューも回復アイテムもない、伝統的なMSX版を超えるものはないと思っていたが…。これは文句なしに最高傑作／　ただ、アニメ部分は…。もっと、サイコな雰囲気にしてほしかった。
（神奈川県／橋本憲和クン）

**アニメ部分は映画みたいでイイという意見もあるけど、不満のほうが目立つみたい。**

### マリアは強い味方

さすがコナミの代表シリーズのPCエンジン版。文句のない出来。このシリーズといえば「高い難易度」がおなじみだが、この『〜X』はかなり難易度が抑えてあるので、初めての人でもわりと先に進めるのではないか。とくに、もうひとりのプレイヤーキャラ「マリア」。彼女の強さは、今までこのシリーズに手を出せなかった人の強い味方となるだろう。もうひとつのシリーズとおしての売りである音楽も、CD-ROMということで今までで最高の出来になっていると思う。「ヴァンパイア・キラー」や「ビギニング」が流れたときには、思わず「オオッ」とうなってしまった。細かい演出もいい味出している。あえて文句を出すなら、エンディングが少し地味に思ったのと、最終ボスであるドラキュラが弱すぎること。もう１人（!?）のレギュラーである死に神。毎回コイツがどんな攻撃をしてくるかも楽しみのひとつ。
（奈良県／奥村晋司クン）

**音楽はコナミ社内で意見が分かれ、何度もアレンジ変更された。実はその際、編集部員の意見も参考にされたんだヨ。**

●勝手に「悪魔城ドラキュラX〜」特集!!　①敵が間近に迫ってきたので、つい反対方向のキーを入れて防御しようとして、死んだ。②どう聞いてもドラキュラとジャッキー・チェンがダブってしまう…。③ステージ５の空飛ぶガイコツ（しゃれこうべ）を見て、友人に「お前にソックリ」と言ったらなぐられた。④ラウラにホレてしまった（アブネー）。（神奈川県／橋本憲和クン）　●友人Sが「オーレー、オレ、オレ、オレ」と言って足を蹴ってきた。「折れ」だと思っているらしい。（千葉県／パーンクン）

# 幽☆遊☆白書 闇勝負!!暗黒武術会

バンプレスト
'93年9月30日発売　8800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

| 読者評価 | | |
|---|---|---|
| 総合 | 20.997(273) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.136(115) | 3.575(204) | 3.000(415) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 2.986(473) | 3.424(333) | 3.876(69) |

## ファンは満足

原作の大ファンの僕は、発売されただけでうれしかった。だが、ゲームとしてはやや不満。弱点が1ヵ所だけなうえに当たり判定がわかりづらく、そのせいで難しく感じる。最後の敵・戸愚呂弟に負けてゲームオーバーになると、最初からやり直すハメになるのも面倒。女性ファンも多い作品だし、もう少し簡単でも良かったのでは？　ビジュアルは少ないが、デモシーンに女性が登場するのはうれしかった。でも、原作に比べて登場するキャラが少ない。やっぱり団体戦にしてほしかった。あと、キャラ人気が大変高い作品なのだから、もう少しセリフを増やすとかしてほしかった。ファンには十分楽しめると思う。（兵庫県／今桜匡クン）

**当たり判定は確かにわかりづらい。「クリアしたとき、うれしさより指を酷使した痛みで涙が出た」とは編集部員O君。**

## 物足りない

まず思ったのは、何もオマケみたいなものがないということ。もうちょっと何かあってもいいと思う。たとえば対戦とか別なモードが。また、コンティニューがなくなると初めからやらなくてはいけないので、かったるい。蔵馬の音楽は流れた途端に気に入った。イメージにピッタリだ。オリジナリティもあり、全体的に完成度は高いけど、何か物足りない。
（福岡県／うごげーまあぼうクン）

**オリジナリティがあるとも言えるかな？　「コレがシューティング!?」と思った。**

▶愛知県／ジェーンマープルサン

⇧載せちゃったよーん(笑)。まどかはシューティングと聞いて飛びついたけど、イマイチ、ハマれなかったなぁ

# 今月のゲーム評 テーマ編

# 機動警察パトレイバー グリフォン篇

リバーヒルソフト
'93年9月30日発売　7200円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

| 読者評価 | | |
|---|---|---|
| 総合 | 23.389(71) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.459(44) | 4.013(69) | 3.756(87) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.864(76) | 3.608(235) | 3.689(142) |

## ファンならわかる

感激っ!!　絶対に第2弾も出して！　いや、出る!!　パト・ファンなら買わないと絶対に後悔する。今度はぜひ、新作のシナリオで！　ファンは「〜パトレイバー」の世界を知ってるし、安心してゲームを出してね。愛するリバーヒルソフトさんへ。
（福岡県／黒いサングラス男クン）

**「ファンだけわかる」ソフトも、「ジャンルの多様化」という意味で肯定すべき？**

## メインに力を！

デモ部分でTV版の主題歌が流れたのは良いが、メインゲームはCクラス。「〜ウインドウシステム」も、歌い文句は流れるようなストーリー展開とか言っているが、全然、流れない(笑)。小さな画面でせこせこ動くより、画面いっぱいに動いたほうが断然いい！　大きめのキャラはまあ見られるとしても、小さなキャラには、CDをへし折ってしまいたいくらいガッカリ！　ストーリーもなんとなくこじつけっぽい。おまけとかに力を入れる前に、もっとメインに力を入れてよ。これじゃ、パト・ファン様々のソフトになり下がっちゃう。（広島県／オデュッセイクン）

**オマケがメインというウワサ（笑）もあり、まどかはジャンケンだけはやったよ。**

## マニアックな笑い

基本的にデジコミはあまり好きではないが、この作品はパト・ファンだけが分かる（僕はシリーズをとおしてのファン）、マニアックな笑いの部分がありました。たとえば「特車二課放送局」。キャラの個人的要素がふんだんに取り入れられ、太田や進士や後藤なんか「もう最高／」って感じ。メインゲームは「アクティブ・ウンイドウシステム」でよく動くが、テンポが悪い。それさえしっかりしてれば、とても良いのに。が、これはあくまでも原作を知っている側の意見。知っている人と知らない人では、評価はまったく違うものになってくるでしょう。僕としてはおまけが7個もあるし、極私的に90点（10点はテンポや音源)。もし、シリーズ化するのなら次回作は「ギャグ」があり「サスペンス」もあり、はたまた「お涙」ありの作品を、〝アーケードカード対応〟でバリバリのアニメーションで実現してほしいです。
（香川県／逆噴射進士クン）

**「スーパーCD-ROM²で実現可能な最大のアニメーション。このシステムなら次回作は期待大」とは記事担当者。**

## 演出に工夫を

デジコミなので、「プレイ時間が短い」「ゲーム性に乏しい」などの意見は言いません。おまけは楽しいし、絵もきれいでアニメーションもよく動く。ストーリーもグリフォン篇を選んだのは正解だと思います。ファ

## 読者新作評価

■…Huカード　…スーパーCD-ROM²専用

| ゲーム名 | 発売日 | 総合 | キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ○麻雀オンザビーチ | 9月30日 | 21.498(207) | 4.346(65) | 3.500(244) | 3.230(312) | 3.653(167) | 3.423(335) | 3.346(302) |
| ○蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史 | 9月30日 | 21.339(211) | 3.447(357) | 3.736(142) | 3.289(279) | 3.526(240) | 3.684(206) | 3.657(160) |
| ○マジクール | 10月29日 | 21.331(222) | 3.777(228) | 3.333(324) | 3.722(98) | 3.333(339) | 3.611(232) | 3.555(201) |
| ○三國志III | 10月2日 | 20.726(296) | 3.568(315) | 3.750(139) | 2.727(492) | 3.500(250) | 3.954(105) | 3.227(367) |
| ○マイト・アンド・マジック | 10月29日 | 20.432(317) | 3.260(427) | 3.565(211) | 3.217(320) | 3.304(352) | 3.652(215) | 3.434(255) |
| ■パワーリーグ'93 | 10月15日 | 20.259(337) | 3.326(403) | 3.065(437) | 3.413(219) | 3.760(117) | 3.804(153) | 2.891(472) |
| ○GALAXY刑事GAYVAN | 10月29日 | 19.600(378) | 3.600(300) | 3.200(382) | 3.200(326) | 2.800(491) | 3.600(240) | 3.200(383) |
| ○スタートリング・オデッセイ | 10月22日 | 18.859(435) | 3.724(249) | 3.413(287) | 2.965(441) | 3.137(426) | 2.931(471) | 2.689(495) |
| ○シルフィア | 10月22日 | 18.125(471) | 3.375(384) | 3.625(183) | 3.000(415) | 3.375(313) | 2.500(512) | 2.250(512) |



●①『ぷよぷよ』のナスグレイブ役に堀川亮が起用されたのを見て「あの『ドラゴンボールZ』のベジータ役の!?　イメージ狂うぜ」と思った。が、氏の声をナスグレイブにあてはめて想像すると…見事なまでにハマッた。その後は笑い死に寸前だった。②S吉はPCエンジンを詳しく知るため、専門誌を買いにいった。本屋に到着するまで、どの雑誌がいいか迷った彼だが、表紙を見た途端に勝負は決まった。PCエンジンファン10月号である。テメェはなぁ…（ま、いっか!?）（兵庫県／宇治十島羅羅西利クン）

ンのためのデジコミとして、完成度は高い作品ですね。しかし、演出などが今までの作品と変わらないんですよね。「できたばかりのジャンル」と言いますが、『うる星やつら』から3年も経ちます。そろそろ1本道のストーリーをコマンドで追っていくスタイルを変えないといけない時期では？　MEGA-CDの『ゆみみみっくす』などは、つないだストーリーを見ることができるなど、何度か楽しめるようになっています。純粋にストーリーを楽しめるジャンルとして良いのですが、少し前にTVでフジとTBSがやったザッピングTVなどのように、自分で編集できる楽しみを採用するなど、今後は演出に力を入れた作品を期待します。

（埼玉県／TETSUクン）

そろそろデジコミも円熟期かな。いろんな演出の工夫を期待したいところだよね。

▶奈良県／月の影クン

PATLABOR

◆約束を守り、リバーヒルソフトの人がこのハガキを見たら、きっとよろこぶでしょう(笑)。ところで、削り方に不満の声もあるシナリオだけど、今回は野明の視点ということらしい

▼新潟県／MDA大王クン

PATLABOR

◆あのジャンケンの声は、どういうワケか妙に耳に残るよねぇ。まどかは夢にまで出てきそうだったもん(笑)。でも、ほのぼのとした雰囲気とは裏腹に、操作はけっこうムズいんだよね（まだ把握できていないまどか…）

▲神奈川県／ゆうサン

◆まどかはジャンケンの操作がのみ込めず、意味なく防御してはゲシゲシにやられてた。しばらくはあの声が耳から離れなかったし。インパクトあるよね

▼青森県／橘緋玲サン

◆ご存じ、キャラクタデザインは、高田明美さん。「もうすぐソフトをもらえるの♡　楽しみ」と大よろこびしてたよ

# NEW 新作ゲーム速評

**先月号の発売直前直後（土約10日間）にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。**

**マイト・アンド・マジック3**

●3Dにしては画面が見づらい。（北海道／Tクン）

●レベルのバランスがいまいち。（愛知県／Tクン）

●マウスが使えれば良かったのに。（広島県／Tクン）

●ちょっとキャラがリアルすぎて怖かった。（愛知県／Mクン）

**三國志III**

●初心者には難しすぎ。（大阪府／Rクン）

●隠しイベントが良かった。（大分県／Yクン）

●武将の名前をおぼえられて良かった。（京都府／Hクン）

●新君主や武将を登録できるのでうれしい。（福岡県／Yクン）

●みんな、なぜこれのサウンドが良いなんて言うんだー!?（京都府／Kクン）

**パワーリーグ'93**

●もういらない。マンネリ化してきた。（京都府／Tクン）

●前作と同じ曲とは…。（大阪府／Tクン）

●コンピュータが弱すぎる。（石川県／Tクン）

**マジクール**

●最高におもしろい。得した気分。（山形県／Aクン）

●魔法探しに燃えた。（福岡県／Tクン）

●当たり判定がアバウトなのが欠点だ。（福島県／Kクン）

●途中でセーブできれば良かったのに。（茨城県／Yクン）

**スタートリング・オデッセイ**

●敵が多すぎる。（三重県／Kクン）

●最後のボスより強い敵がいるなんて、おかしいぞ！（香川県／Yクン）

●イベントが多いのでおもしろかった。（高知県／Yクン）

●後半、どこへ行けばいいか全然わからない。（大阪府／Mクン）

●各土地ごとにすることがパターン化していて、すぐに飽きてしまった。（奈良県／Mサン）

**シルフィア**

●ここがスゴイ、というようなところはないけど、そこそこ楽しめた。（群馬県／Hクン）

●手抜き作品。（大阪府／Yクン）

●もっとたくさんしゃべってほしかった。（岩手県／Oクン）

●ゲームとしては良かったけど、少し物足りないんだよなあ…。（大阪府／Kクン）

## 極私的ゲーム評大募集!!

当コーナーは、新作ゲーム評を大募集。来月の対象ソフトは10月中旬～11月に発売されたもの。「プレイしたら即、投稿」が合言葉(笑)。イラストはとくにお早めにね。そして、テーマ編は下のとおりです。待ってます♡（まどか）

テーマ編

●3月号のテーマ　ルイン　神の遺産（12月30日必着）

●4月号のテーマ　秘密の花園　（1月30日必着）

●先日、私は秋葉原のＬＡＯＸに行き、エレベーターで3階のＰＣエンジンコーナーへと向かった。エレベーターのドアが開き、降りようとすると突然、「何者です!?　帰りなさい！」という低い女の人の声が聞こえた。さらに「キャー!!」という悲鳴がした。しかも、それを何度も言うので、私は最高に焦ってしまい、本当に帰るところだった。しかし、勇気を出してエレベーターを降りた。すると、なんと!!　目の前にＸ68K版が置いてあり、『悪魔城ドラキュラ』が流れていた…。（千葉県／中村嵐クン）

# 法廷倶楽部

READER'S COURT

## 読者陪審員が誌上バトル

法廷書記のまどかです♡　今回のテーマは「無認可ソフトの是非」ですが、陪審員はもっと深く、いろんな問題を指摘してきたようです。では、開廷！

### 今月の被告人

**ハッカー・インターナショナル**

ＮＥＣホームエレクトロニクスの無認可のＰＣエンジンソフトが市場に出回っている。これに対し、「ＰＣエンジンのイメージダウンにつながる」との声が届いた。が、一方では「ソフトの裾野を広げるという意味で歓迎したい」という肯定的な意見も。そこで、ユーザーはどう考えているのか無認可ソフトの是非を討論することになった。

### 陪審員1

**秋田県／佐藤英徳クン**

今回は無認可よりも、むしろ露骨なHゲームを出しているということのほうが問題にされていると思う。でも、表現の程度の差はあれ、「内容をおざなりにしたゲームを、Hをエサに売りつける」という意味では、正規参入メーカーも、やっていることはハッカーと同じ。『麻雀オンザビーチ』『パステルLime』『雀偵物語2』。本質的にハッカーのゲームとどこが違うのか？　これらのソフトが店頭に並んだ時点で、すでにPCエンジンのイメージダウンは始まっていた。むしろこれらのソフトがHゲームを受け入れる土壌を築き、ハッカーがつけいるのでは？　確かにこんな商法を続けているハッカーは許せないが、正規参入メーカーの罪はもっと重い。そちらも追求しなければ、PCエンジンのイメージダウンは止まらないだろう。再審。

### 陪審員2

**秋田県／公務員１年生クン**

あのねえ。無認可ソフトに規制を設けるなんて、聖人君子ぶったこと言ってるんじゃないよ。気に入らなければ無視すればいいだけの話。裏ソフトは田舎じゃ買えないし、買う人がいたとしても、それは一般の人とはかけ離れたマニアだけ。私自身は裏ソフトにはまったく興味がない。ゲームはしょせんゲーム。ちょっとHなグラフィックが見られるからって、それがどうだっていうの？　こうしたゲームは買いたい人にまかせておけばいい。文句をつけること自体、それに興味がある証拠だ。無罪。

### 陪審員3

**東京都／RYNEXクン**

有罪（厳罰）。大体、ゲーム性はおろそかで、女のハダカが主体というのが気に食わない。ゲームを楽しみたいのなら、そのジャンルを極めたソフト（麻雀なら『ぎゃんぶらあ自己中心派』シリーズ、RPGなら『天外魔境』シリーズなど）で遊べばいい。それに、PCエンジンのメーカーはエロゲーなどに頼る必要もないほどのパワーを持っているし、ユーザーの大半もエロゲーなど必要としていない。ハッカー・インターナショナルにはエロゲーをやめてマジメ路線になるか、さもなくばPCエンジンから手を引いてもらうしかないだろう。力は正しい方向に使おうね。

### 陪審員4

**鳥取県／うおっうおっ!!クン**

これはマチガイなく有罪。なぜなら、無認可ソフト＝海賊版とか、公正でない競争といったようなイメージがある。それにより、PCエンジンは汚名を着せられることになるのだ。大体、認可を受けずに発売するなんて非常識なコトを考えるハッカー・インターナショナルとかいう会社が狂っているんだ!!　PCエンジンを愛する１人としては、この行為を許すコトはできない。なんかボロくそに言ってしまったが、被告、ハッカー・インターナショナルには、今後このようなコトをせぬよう望む。

### 陪審員5

**福島県／桜桃太郎クン**

僕の家の近所のゲームショップなんて、PCエンジンのコーナーの8割ぐらいはハッカーで占められている。恥ずかしながらも店員に事情を聞いてみると、「売れるんです」とキッパリ。「そりゃあ、仕方ないや」な〜んて納得してもいられないけどね（笑）。でも、ただでさえ少ないPCエンジンユーザーに、お店としては確実に売れるソフトを売らないテはない。僕は無罪だね。これでPCエンジンユーザーが増えるならウレシイし。それに、認可されていても、かなりHなソフトあるでしょ？

### 陪審員6

**愛媛県／歩くアドレナリンクン**

再審。問題はユーザーがどんどん成人しちゃって、もっとムフフなゲ

**●NECホームエレクトロニクス**

最近、当社と開発契約を締結していないソフトメーカーのPCエンジンソフト（HEマークなし）が市場に出回っておりますが、これらソフトを使用し、もしハード側に何らかの不具合が生じた場合、当社開発契約締結メーカーだけに開示させていただいているソフト開発のやり方を行っていない可能性がありますので、当社として責任を負うことは残念ながらできません。したがって、保証期間中であっても、ユーザー様が適切なサービスを受けられなくなりますので、HEマークのついていないソフトをご使用になることは、決しておすすめいたしません。また、アダルトソフトについてですが、PCエンジンは家庭用ゲーム機であり、ユーザー様にお子様も多いことを考慮すると、それらの方への健全な娯楽の提供という観点からも好ましくなく、まして、あからさまに公序良俗に反するものは、もってのほかと判断いたします。（パーソナルプロダクト事業部）



●１学期、校内の合唱祭で指揮したＨさん。その姿があまりにもチョウチョに似ていたので、「てふてふ」というあだ名がついた。夏休みになり、Ｈさんはカナダに行った。みんなに絵ハガキを出して自慢したので、あだ名は「ＦＲＯＭ　キャナダ」になった。そして２学期、髪を切ったＨさん。それがあまりにもクレオパトラに似ているので、今度は「パトラ」というあだ名になった。　●僕の友人Ｍは、笑うと目が山型になるので、「マクドナルド」と呼ばれている。（福岡県／うげごーマーボークン）

ーム（笑）を遊びたいのに、そういうソフトがないってこと。無認可ソフトメーカーも、そこをついている。わざわざHゲームのためにパソコン買う気もなく、ゲーセンに通うヒマもない人々のニーズに応えているのだ。これらのソフトがPCエンジンのイメージダウンと言うが、パソコンHゲームの絵をマイルドにして子供向けに堂々と売られているソフトが、果たしてPCエンジンのプレステージを上げていると言えるだろうか？　いっそ「成人指定」ワクを設けて無認可ソフトメーカーに対抗できるソフトを作ればいい。彼らも喜んで駆逐されることだろうと思う。

## 陪審員7

### 愛知県／これだけはイイたい！クン

有罪以外のなにものでもない〃家庭用ゲームですよ、パソコンじゃないんだから／　ハッカーだけでなく許可を取っているメーカーも、PCエンジンでは「売れる」ということでやおい（!?）ソフトを平気で発売するのもおかしい。私はPCエンジンはキライではないが、『天外魔境II～』『SNATCHER』以外はずっと買っていない。メーカーは家庭用ゲームを作る以上、ポリシーを持ってほしい。ハッキリ言おう／家庭用ゲーム機に男の（猿状態の）欲望ソフトは、犯罪ソフトと私は思っている。売るほうも買うほうも犯罪です。キツイ言い方ですけど。

## 陪審員8

### 青森県／青森県産人クン

無罪。僕は元来、PCエンジンとはパソコンのように自由なハードだと思っている。だからこそ「美少女モノ」と呼ばれるジャンルが生まれたのではないか。それを、他のハードと同じく規制を厳しくしてしまったら、「PCエンジンらしさ」が消えてしまうのではないか。イメージダウンなど気にしていたら、開ける道も開けない。ハッカーのような型破りなメーカーが1、2社あったほうが、PCエンジン業界も刺激を受け、よりよい発展をしていくと思う。

## 陪審員9

### 千葉県／友引町の住人クン

企業がビジネスとしてゲームを作っている以上、売れなければ話になりません。ユーザーから広く支持され確実に売れているジャンルを、法的・倫理的に問題があるからと禁止できるほど、今のゲームビジネスは甘くないという事情も確かにあるでしょう。しかし、ビジネスとしては正解だとしても、ゲームとしてのおもしろさと関係なく一定の売上げが見込めてしまうため、この種のソフトの出来が良かったとはあまり聞きません。「野郎よりも女のコが好き」という現実の好みとは逆に、ハッカーの美少女ソフトよりも『超兄貴』のようなゲームがユーザーの間で絶賛されているのはなぜでしょう。現実としてハッカーのゲームをやったことがない以上、私に評決を下すことはできません。ただ、もっとおもしろいゲームがたくさんあるわけですから、そっちのほうに自分の小遣いを使っていきたいと言うのみです。ややカッコつけながら、美少女のグラフィックよりも、おもしろいゲームを作ろうという人たちの意気こそを買っていきたいと思います。再審。

## 陪審員10

### 北海道／エレナのドギクン

ハッカーのゲーム内容がどうだとかは言わない。内容の問題ではなく、PCエンジンという商品を使ってのものだから、けじめの問題だと思う。業界内の権利的な問題は詳しくわからないが、市場を混乱させていることは確かだ。例で言えば、個人の所有（または製作）のキャラクタなどを無許可で商品として使用し、利益を得ているとしたら？　ハッカーがしていることは、それと変わらない。確かにサードパーティとして作品を出せば規制があるが、それが不満なら独自のハードで出せ。PCエンジンにはPCエンジンのけじめがある。

## 陪審員11

### 東京都／シリウスクン

無罪。無認可ソフトが市場に出回っているというと、何だかすごく聞こえが悪いけど、認可してもらえないのなら仕方がないことだと思う。僕はやってみたけど、まともなゲームです（勝つと脱ぐ、ということ自体を「まともじゃない」と言えば、まともじゃないけど）。これが有罪というなら『ドラゴンナイトII』『CAL II』のほうは、たとえ認可されているソフトとはいえ、買って泣いた男は少なくないんじゃないか、と…。要するにこれは、無認可ソフトだけが悪いのではなく、認可しないほうにも少しは問題があると思う。

## 被告人の主張

### ●ハッカーインターナショナル

まず、無認可について。基本的にソフト（活字、映像、音楽等）は、各種利害関係に縛られず、法律的にすべてクリアされたうえで自由に制作、販売されていくことが当社の方針。もしIBM、98シリーズ、ビデオ、CD等のソフト制作が初めからライセンス制度だったら、ここまでビッグマーケットにはならなかったはず。認可、無認可という言葉そのものに問題があるように思えます。次にH（アダルト）について。ソフトは、個々により好き嫌いの価値観の違いがあります。ゲームソフトという新しいメディアにも小説、映画、音楽のように色々なジャンルがあり、ユーザーがそれを自由に選択できるほうが自然ではないでしょうか。良いものは残り、悪いものは淘汰される市場原理が働くのです。当社は現在、『ストリップ・ファイターII』『ハイレグ・ファンタジー』と続々と話題作を制作中です。好きか嫌いかは、ユーザーが決めることです。（代表取締役：萩原暁）

## 評決

参加総数は97人（有罪29人、無罪57人、再審11人）。意外にも（!?）肯定的な意見が多く、ユーザーはハッカーの技術力や企業努力を高く評価しているようです。また、「ユーザーが増えるのなら」という泣かせる意見（笑）も目立ちました。一方、有罪の人は「倫理的に許せない」が圧倒的だし、「イヤなら買わなければイイ」という無関心派が無罪の人に多いのも、この種のソフトの好き嫌いがはっきりしているからでしょう。注目すべき点は、評決に関係なく「Hを売り物にして、内容がおざなりのソフト」に対する是非が争点のポイントになり、それを参入メーカーにも言及している点。結局、ハッカーに対しても、Hがあるないにかかわらず、当然のことですがゲーム内容の善し悪しが問題ということではないでしょうか。

## わがまま陪審員大募集

法廷倶楽部では、陪審員を募集中!!　被告人に対し、有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を簡潔に書いて送ってね♡　また、評決だけの参加は、投稿用ハガキ表の記入欄に。裏は他のコーナーへの投稿でOKです。たくさんの参加をお待ちしています♡　（まどか）

| 3月号 | |
|---|---|
| 被告人 | ブーム便乗ソフトを出すメーカー |
| 罪状 | オリジナリティを追求しろ！ |

対戦型格闘ゲームや育成シミュレーションなどのブームに便乗した類似ゲームが続々登場。システムなど多少の違いはあるものの、これは「便乗商法」では？　ユーザーも食傷気味になり、せっかくの盛り上がりに水を差すことになりかねない。類似ソフトの是非を問う。（12月30日必着）

| 4月号 | |
|---|---|
| 被告人 | タイトル発表が早すぎるメーカー |
| 罪状 | もっとタイミングを考えろ！ |

新作ソフトのタイトル発表が早すぎるという意見が届いた。早く情報を知りたいのは当然だが、早すぎたがために数年間も待たされたり、発売延期や中止も多い。そのため、発売日を踏まえたうえで発表してほしいという意見も。ユーザーにとって理想的な発表時期とは!?（1月30日必着）

●オレと父は、2年間『ワールドスタジアム'91』（その前の『ワールドスタジアム』も含む）をプレイし続けている。現在、ホームラン数はオレが1021本、父が962本で、オレが優勢だ。今、『ワールドスタジアム'94』が発売されるように、陰ながら2人で声援を送っている。（和歌山県／Mr．Gクン）　●友だちがゲームをやっていて、「パスワードを書くから紙を貸して！」と隣で叫んだとき、わざわざティッシュペーパーを渡した僕。（滋賀県／鯉の滝登り男クン）

# FREE TALK おたよりナンでもうえるかむ♡ PC文化屋雑貨店

## 評価が欲しい

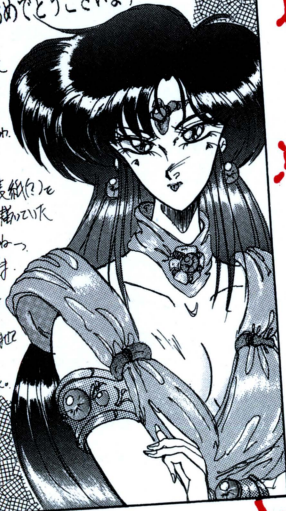
まどかさん、編集部のみなさんこんにちは。ちょっとした提案があります。ゲームを紹介するところに"発売日""ジャンル""値段"が書かれている丸っこいのがありますよね(スペック表とかいうやつ)。あの部分に、編集部の方々がそのゲームをプレイしてみた評価を入れてみてはどうでしょう? と言うのも、編集部の方々はユーザーの中で誰よりも早くそのゲーム(サンプル)をプレイできるワケじゃないですか。それなら、それを有効に活かさないと、PCエンジンファンの読者に失礼というもの(本当はうらやましい)。だから、何人かの人がそのゲームをプレイして、アンケートハガキにあるような評価点を10点満点でつければ、ユーザー側の参考になるし、編集部の評価もわかるでしょ? 買うかどうかは個人の自由だから。あくまでも編集部の評価、意見ということで、どうですか?

(大阪府/暗黒の魔導士クン)

**紹介記事を書く場合、基本的にはメーカーから借りたサンプルでプレイします。でも、まだサンプルが未完成だったり、できていないという場合も当然あります。完成版をプレイして記事を書きたいのは当然ですが、月刊誌という性格上、それを待っていては情報がかなり遅れてしまいます。だから、未完成版でプレイ、または口ムなし(写真や資料、取材をもとに記事を書く場合)も多いのです。だから、PCエンジンファンでは「完成版をプレイしていない以上、評価しない(できない)」という方針なんですね。それに、ひとつのソフトに対する評価に個人差がすごくあるというのは、みんなも承知のとおり。だから紹介記事においても、記事担当者の個人的な評価は避けるべきと考えてます。採点に対しても同じことが言えると思います。それこそ編集部員の全員が、しかも最後まで完成版をクリアして平均点を出す、というような方法でない限り「PCエンジンファンの公平な採点」とは言えません。それをやっていては、ソフトが発売されてから、かなり後になってしまうでしょう。その代わり、みんなが自由に極私的に評価したり採点する場を設けています。まどかも賛成、反対の意見をなるべくバランスよく載せることを心がけてます。**

## 買って良かった

リーダーズランドを読んで気になることがあります。それはスーパーグラフィックス(以下SG)のことです。新機種(レーザーアクティブ千)とか周辺機器(アーケードカード)の発売があるたびに「あのSGのように」と書かれるのは、はっきり言ってむかつきます。これではSG=超失敗作みたいではないですか。私もSGユーザーですが、SGを買って良かったとは思っても、損した金返せと思ったことはありません。対応ソフトは5本ですが、『大魔界村』はメガドライブ版よりも出来がいいし、『1941』なんかすごすぎてビックリです。『ライザンバーIII』などは、まったくチラつきません(知ってた?)。この3本だけのためにSGを買っても損はないと思います。全部合わせても今なら1万円くらいで買えるはずだし。もう対応ソフトは出ないでしょうが、それでもいいの

▲神奈川県/斉藤まるもクン

**○裏に「覚えてますか?」ってあったけど、モチロンだよ! まどかがリーダーズランド担当になった直後「ファンクラブ会員No.1希望」って送ってくれたでしょ。すごーく感激したんだもん♡**

**○なんか、春麗に似ている(ゴメン!)と思うのはまどかだけ?「テーマソングにはハマる! MEGA-CDで毎回1話ごとに入るオープニングがGOODなのヨ〜♡」とは編集部員魔女サン。PCエンジン版には入るのかなあ**

▲北海道/Junサン

▲神奈川県/加藤貴成クン

**○もうこんな季節なのねぇ(しみじみ)。去年は編集部でケーキを食べて、ノン・アルコールのシャンパンで乾杯したっけ(か、悲しすぎるっ)。今年は…? みんなもまどかも、ステキなクリスマスを過ごせますように♡**

**○『卒業』の4コママンガに続く義クンの新作。でも『メタル〜』はこれっきりだって(笑)。「甘いっ! これは30回以上プレイしてこそ良さがわかるんだ」とは、記事作成のために数十回プレイした編集部員O君**

▲千葉県/義クン

です。最後に聞きたい。投稿してきている人は、本当にSGを持っているのかと。持っていないなら、無責任にSGのことを書かないでほしい。発売日を遅らせたりするメーカーよりよっぽどムカつきます。　（千葉県／ナムコは10万本以上売れないとソフトは作らないんだってクン）

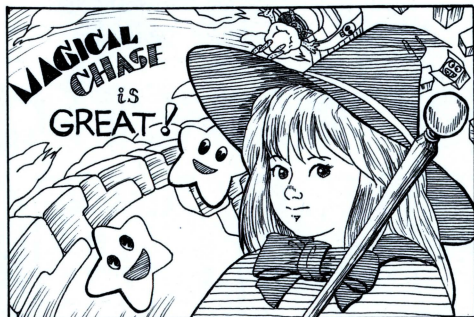
なんか…感動。うまく言えないけど、まどかはキミ(長いペンネーム！)のこと好き。「誰が何と言おうと、オレは好き！」って姿勢が。人の意見に左右されず、好きなものは好きと言うことはスゴく当たり前なのに、勇気がいるよね。ところで、『ライザンバーIII』ってSG対応ソフトじゃあないよ。もともとチラつきの少ない、優れたゲームだと思うんだけど…？

▲愛知県／しょーと・たいむクン

◆久しぶりにF１（鈴鹿GP）を見ました。やっぱF１はイイ！と興奮したけど、マンセルがいない寂しさも感じずにはいられないまどかでした

再販を望む声が読者コーナーで高まり、ついに業界初の誌上通販という形で再販が実現した『マジカルチェイス』。編集部員を総動員して行った発送も無事に（!?）終わり、編集部にはさっそくおたよりが届きました。特集します♡

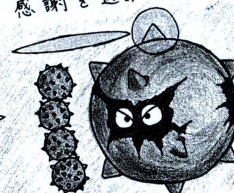
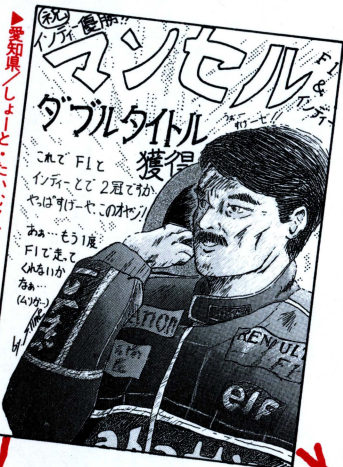
◀東京都／ゆうみクン

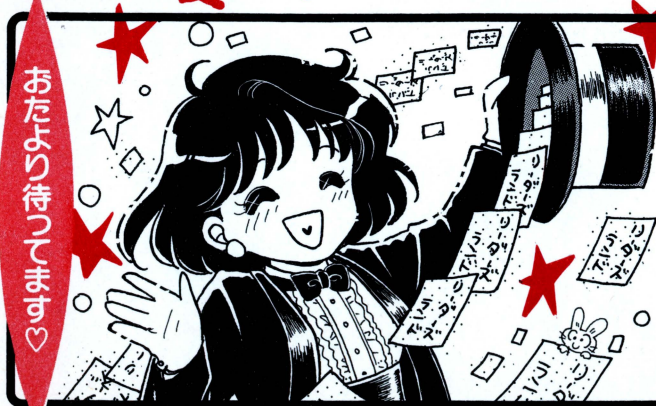
▲東京都／鈴風朱理クン

## 僕はラッキー♡

待ちに待った『マジカルチェイス』。さっそくプレイしましたが、その出来の素晴らしさには感服。たまたま購入したPCエンジンファンに再販申込用紙。僕はツイていました。せっかくPCエンジンを持ってるのにプレイできないのは、やはり口惜しすぎますからね。ユーザーとしても読者としても日が浅い僕ですが、今後ともよろしく。最後に発送に携わったスタッフのみなさん、本当にご苦労さま&ありがとうございました。

（東京都／らっぷりんぐクン）

## 媒体は関係ない

アイデア的にとくに斬新というわけでもないし、多重スクロールや拡大縮小なども、今では珍しくないんですよね。でも、このゲームはすごく新鮮に感じました。全体的にていねいに作られているからだと思います。音源の限界を感じさせないきれいな音、パステル調で奥行きのある色使いなど、制作者のこだわりが感じられます。ハードモードは難しすぎますが、ノーマルモードは簡単で、初心者にもおすすめ。難易度が低くても楽しめることを、メーカーもわかってほしいですね。Huカードゲームはかなり少なくなってますが、完成度が高ければ媒体は関係ないことが改めてわかりました。このような良作ゲームを再販してくれた徳間書店インターメディア(株)およびPCエンジンファン編集部のみなさん、ありがとうございました。

（埼玉県／TETSUクン）


▲山口県／わをんクン

リーダーズランドでは、おたよりを募集中。評論家は極私的ゲーム評、陪審員は法廷倶楽部、そしてPC文化屋雑貨店には日記感覚で何でもどうぞ♡

さて、リニューアルしたリーダーズランドはいかがでしたか？　本当は「増ページ希望」「カラーイラストコーナーがほしい」「掲載者にテレカをくれ」などなど、みんなの要望をもっと取り入れたかったんだけど。まどかの許容範囲（ああ、狭い…）というコトで、今回はコレで許してね。このとおり、レベルアップは遅いけど、みんなの意見を参考に、ちょっとずつできるコトからやっていきたいと思っています。これからもヨロシクね♡　（まどか）

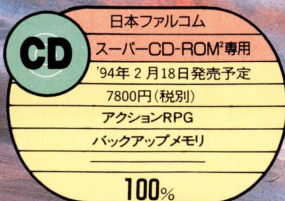
**あて先**
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン編集部リーダーズランド係

●①「超兄貴」風に描いた友人Nの似顔絵を教卓の上に置いておいたら、それを見つけた先生はあっさりと友人Nの絵だとわかった。彼はそれほど「超兄貴」の体格なのである。②社会見学で引率をした数学の先生は、黒いサングラスに大きなマスク、肩にカメラを掛けてコートを着込むというすごい怪しい姿だった。案の定、先生は見学先で女子生徒の近くにいたところを、警備員に声をかけられていた。（滋賀県／ヌーボークン）●自動改札機に、定期と間違えてテレカを入れてしまった私。（神奈川県／宍戸岳彦クン）

新感覚ゲーム情報誌
マルチメディア
Entertainment
トクマインターメディアムック
マルチメディア エンタテインメント Vol. 1
12月13日発売
Vol.1
新しい楽しさ満載!!
★映画「スターウォーズ」そのまま!!
REBEL ASSAULT
IBM PC/AT(DOS/V)
★信じられない!? 超リアル3Dレース
CRUSH'N BURN
3DO
国内外を問わず、斬
新な面白いソフトを
紹介。次世代ゲーム
のすべてがわかる!!
価格未定　発売 徳間書店

基本システムと邪竜復活までのストーリーを完全解説　**総力特集**

# 風の伝説ザナドゥ

CD
日本ファルコム
スーパーCD-ROM²専用
'94年２月18日発売予定
7800円（税別）
アクションRPG
バックアップメモリ
―――
100%

ドラゴンスレイヤーシリーズの流れをくむ『風の伝説ザナドゥ』。その、謎のベールに包まれていたストーリー核心部がついに見えてきた。宿敵カコースを打ち破ろうとするアリオスの前に、邪竜ダルダンディスの黒い影が迫る！

# システム編

## ステージクリア型のアクションRPG

16歳の少年、アリオス・アレクトルが主人公。彼はイシュタリア王軍で、最年少の百騎長を務める切れ者だ。このゲームは、そのアリオスの活躍を描いたアクションRPGだ。このシステム編では全12章で構成されたゲームの大まかな流れと、戦闘を中心に紹介する。

主人公　アリオス・アレクトル

⬆この少年がプレイヤーキャラだ

## 各章のボスを倒すステージクリア型

このゲームは全12章で構成されている。まず序章から始まり、終章で終わる形になっている。各章にはボスが存在しており、そいつを倒すとその章をクリアにしたことになり次の章に進めるのだ。つまり、このゲームはステージクリア型のアクションRPGといえる。

### ① まずは目的の把握をする

各章に入る前に、アリオスたちのビジュアルがある。その会話の内容は、主にその章での最初の目的やすべき行動が語られている。また全章を通じてのアリオスの目的なども会話の中に隠されていることがあるので要注意だ。

⬆章に入る前に、こんな横長のビジュアルが入る。会話は聞き逃すな！

### ② 町や村で人々から情報収集

目的を把握したら、町や村の人人から情報を収集する。すると、目的達成の障害になる問題がワラワラと転がって（？）いる。当然、一つずつコツコツとかたずけていくのだ。また、RPGのお約束、基本中の基本である、「困った人を助ける」ことも忘れてはいけない。目的遂行型のゲームなので忘れると行きづまってしまうぞ。

⬆会話での情報集めは基本。ひとつ話が進展すると、会話が違ってくる。片っ端から何度も聞く必要あり

### ③ 各章のボスと対決する

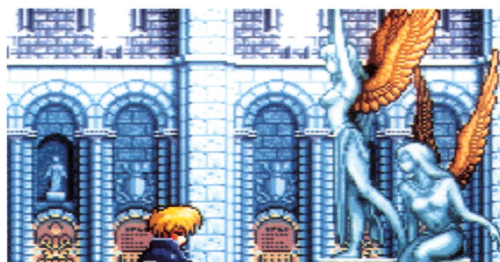
各章のあっちこっちで人々を助け、事件を解決していくうちに、その章の諸悪の根源であるボスに出遭う。ヤツらは洞くつや、山、神殿などの一番奥深くに潜んでいることが多い。ちなみに、ボスの巣くう場所は、サイドビューのアクションシーンになっている。

奥にはボスが待ち構えている！

⬆洞くつなどの一番奥の入口をくぐると、サイドビュー画面になる

⬆ボスと戦い倒すことができれば、ステージクリア。仲間と勝利のポーズ！

### ④ 教会から次章へ転送

その章のボスを倒すとステージクリア。人々のお礼や称賛のビジュアルが入る。そして、教会のシスターが女神像の前から次の章へと転送してくれる。この繰り返しでゲームは進んでいく。

①に戻る。この繰り返しが行われる

⬆ボスを倒した後のビジュアルに続き、次章に転送されるシーンになる。アチコチ好き勝手に転送できるワケではない。シスターの祈りによるものなのだ

## 仲間になる7人は全員がNPCだ！

章が進むにつれて仲間が増えてくる。仲間になるキャラクタは全部で7人。全員がNPC（ノンプレイヤーキャラクタ）なので、操作する必要がなく、勝手に戦ってくれるのでとっても楽チンなのだ。

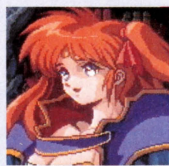
**ダイモス** アリオスの忠実な部下。第一章から仲間に入るぞ！

**アルゴス** 心優しいイエティ。第三章で仲間になる。子供が大好き

**メディア** ソフィアの従者。仲間に入る章はまだヒミツよっ♡

**リュコス** 義賊。アリオスに男ボレし、第一章で仲間に入ってくる

**ピュラー** 見習い魔導士。第三章で仲間に入ってくる勝気な女のコ

**ヌース** かつて、王軍の軍師を務めていた。謎に包まれた人物

**ソフィア** ヒロイン。ストーリー上で重要な古(いにしえ)の歌を知っている

## 戦闘の熟練で強くなっていくシステム

このゲームのキャラクタの成長システムには、一般的に採用されている経験値の概念はない。どれだけ戦闘したかがポイントとなる熟練度システムが採用されている。熟練度システムとは、武器と防具、そして最大HP（ヒットポイント）がそれぞれ成長するシステムだ。

### 武器と防具は使い込めば強くなる

武器はどれだけその武器で敵を倒したかによって、防具は敵から受けたダメージの回数によって熟練度が上がる。つまり、一戦一戦キャラクタの熟練度が上がり強くなっていくというシステムなのだ。

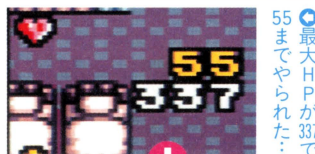
熟練度数は、システムルーム画面に表示されている。武器と防具のそれぞれの熟練度数と、パーセントが表示されているのだ。

熟練度はパーセントで一目瞭然だ

システムルーム画面。武器防具の熟練度が表示されている。武器防具やアイテムを装備するのもこの画面

### ダメージを受けるほど最大HPが増加

最大HPはキャラクタが受けたダメージの回数によって、HPを回復したときに増加。やられればやられるほど最大HPが増えるのだ。つまり、戦闘が上手な人は最大HPがあまり増えず、下手な人はたくさん増えるという仕組みだ。

死んだら幽体に。死ぬほどダメージを受けた後は最大HPは超増える

最大HPが337で55までやられた…

教会のベッドで寝てHP回復だぁ

最大HPが回復後11増えて348に！

### NPCにも熟練度システムってあるの？

残念ながら、実際にNPCの熟練度などを見ることはできない。また、武器などの装備も不可だ。NPCの強さは、その章をクリアできる程度に章ごとに裏で設定されているのだ。しかし、NPCはとっても心強い味方であることには変わりない。死なないし、フィールドで敵と見れば猪突猛進する。アリオスよりも頼もしいくらいだ。

フィールドでは猪突猛進。もっとアリオスに活躍させてよ～って感じ

サイドビューでは、一人しかこない…

## 戦闘は2タイプのアクション

このゲームのアクションは、トップビュータイプと、サイドビュータイプの2タイプにわかれる。『イースⅠ・Ⅱ』と『イースⅢ』をたして2で割った感じ。

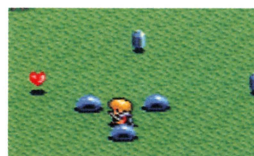
通常フィールドではトップビューでボスキャラが巣くっている場所ではサイドビューになっている。

### 通常フィールドはトップビュータイプ

町から町、村から村を移動するフィールドでは、上から見下ろした型のトップビュータイプの戦闘になる。自キャラを敵の正面からぶち当てて戦う。ここでの戦い方は武器自体の強さと、キャラクタの熟練度を考慮して敵を選んで戦うのだ。また、NPCがいる場合は、勝手に周りで戦ってくれるので、まず、死ぬことはない。

フィールドやダンジョンではこう

### 戦いで得るものは…

トップビューの戦闘で敵を倒すと得られるものは、ジェムとハートの2つだ。

ジェムは『～ザナドゥ』の世界のお金。ハートは回復アイテムなのだ。NPCがいると戦闘後、自キャラの周りのジェムやハートを勝手に拾ってきてくれる。自分でいちいち拾いにいく手間が省ける。

群がる敵をゲシゲシと倒した後に

| | |
|---|---|
| ジェム | ほとんどの敵は倒すとこの世界のお金ジェムになる。何種類かの色があり、価格も違う |
| ハート | 敵を倒したとき、たまにハートを落とす。HPを回復するアイテムなので必ず拾うべし |

### ボス対戦の時のみサイドビュータイプ

ボスが巣くっているダンジョンを奥まで進むと、サイドビューの戦闘になる。そこでさらにザコを倒しながら進み、最後にボスと戦うのだ。サイドビューでは主にボタン連打で剣を振り戦う。ボタンのタメや、方向キーの入力とボタンのタメを組み合わせることによって必殺技なども出る。

ボスがいるダンジョンの奥はこう

### ザコを倒して得るのは…

サイドビューの戦闘でザコを倒して得られるものは、ハートと鈴の2種。実はこの鈴はとっても重要。というのは、サイドビューではNPCは鈴を取らないかぎり、参戦してくれないのだ。しかも、NPCはダメージをある程度受けるとプイッと帰っていってしまう。けっこうシビアなのだ。

ザコを倒すとハートか鈴を落とす

| | |
|---|---|
| ハート | ほとんどの敵を倒すと回復アイテムのハートになる。ハートは大きいものほど効果が大 |
| 鈴 | たまに倒した敵が鈴を落としていくことがある。この鈴を取るとNPCが参戦してくれる。 |

# ストーリー編 PART 1 宿敵の魔物の将軍カコースとの激戦

ストーリー編PART 1では、アリオスの宿敵魔将軍カコースを倒すまでのストーリーを紹介する。

エピローグは序章の舞台に到着するまでの経緯を描いたビジュアル。つまり、ゲームの本編は序章から始まる。また、カコースとの対決は第二章に入ってからだ。

## エピローグ・カコースのワナに落ち敗走

アリオスは辺境の地クロロスの魔物討伐隊長として戦っていた。しかし、カコースのワナにハマる。部下ダイモスが犠牲になりアリオスは敗走。謎の男に気絶させられ、イクティア島に連れ去られる。

⬆右の端の魔物が魔将軍カコースだ

⬆ダイモスがアリオスを助けるため、敵の渦中に突っ込み犠牲に。後を追おうとしたアリオスは謎の男に気絶させられる

## 序章・クロロス目指し島を脱出

序章は、連れ去られたイクティア島が舞台となる。序章はこのゲームのシステムに慣れてもらうため、簡単に設定された章だ。

アリオスはクロロスに置いてきた部下ダイモスを救出するため、島を出る定期船を待つ。その間に、いがみ合うポルダ村とカスタ村を和解させようと努力するのだ。

⬆狭い島の中にあるたった２つの村は、貿易の利益を巡って争っている

## 第一章・捕われの部下ダイモスを救出

イクティア島のシスターがドクサ自治区の教会に転送してくれた。ドクサのシスターの話では、ダイモスはまだクロロスにいるとか。幸いにも、ドクサはクロロスの近く。アリオスはクロロスを目指す。

⬆ダイモスを助けろ

### そしてクロロスの絶望の洞くつへ

ドクサの人々からダイモスの話が聞ける。ダイモスはクロロスの絶望の洞くつという場所に逃げ込んだようだ。クロロスに行くために船を手にいれ、絶望の洞くつに行ってみる。すると、ダイモスは水の中に結界が張られた中に閉じ込められていた。まずは、結界の中に入る方法を探すことが先決。

⬆ダイモス発見／　しかし周りには結界が…。もしかしてワナなのでは

### リュコスがダイモス救出に協力

ダイモスの周りにある結界を破るには森の精霊の力が必要だ。ところが、森の精霊を呼び出すことができるクロロスのシスターは見つからない。あれこれしているうちに、ひょんなことから大泥棒のリュコスが仲間になる。アリオスのダイモスを思う心に打たれたようだ。2人で協力しクロロスにいるはずのシスターを捜し出せ／

⬆ダイモスを救出するため、リュコスの協力を得てシスターを探すのだ

### 序章BOSS ヴォーミット

出現場所：北の洞くつ

かつてポルダ村とカスタ村の伝説の英雄が封印したヴォーミットが再び暴れ出した。動きは鈍いが炎を吐きかけて攻撃してくる。

⬆鈍い動きしかしない

### 第一章BOSS メイドープル

出現場所：絶望の洞くつ

ダイモスを救出し更に絶望の洞くつの奥深くに入るとメイドープルが待ち構えている。ヤツは素早い動きで剣の波動を撃ってくる。

⬆がむしゃらに素早く動くヤツ

## 第二章・ついにカコースと対決!!

メイドープルを倒すことに成功した一行は、第一章で借りた船を返すためにドクサにもどる。そして、その船上で3人で力を合わせカコースを倒すべく、決意を新たにする。その後、第二章の舞台のマクリア国東部のグリコスの教会へ、転送してもらう。

第二章の舞台に移る前に、借りた船を返しに行く。借りたものはちゃんと返す。と、ダイモスがリュコスをしかる

### 援軍を求めマクリア城を目指す

一行は、援軍を求めてマクリア城を目指す。しかし、途中壊れた橋に行く手を阻まれる。そこで出会ったクリフの頼みで、妙な機械のレバーを引く。するとクリフは川の向こう岸に渡ってしまう。機械の使い方を調べるっきゃない！

発明家のクリフの機械を使い川を渡る

**橋が壊れている！**

橋が壊れ、マクリア城へ行けない

クリフが川の向こう岸に渡れた！

### マクリア国王の謁見の許可を求めて

ようやく機械を使いアリオスだけが川を渡る。仲間を迎えにいくためマクリア城に行き、書記官に橋の修理を頼む。しかしやれ命令書がないだなんだと使われっぱなし。やっと仲間をそろえ、知人のゼナ将軍に王への口ききを頼むが、王は病気で謁見できないのだ。

以前お世話になったゼナ将軍

やっと橋を修理させ仲間を迎えにいく。王に謁見するため城へ急ごう

なに一っっ！　王が病気で謁見できない？　援軍はどうなるんだ

### カコースからの呼び出しで洞くつへ

ゼナ将軍が言うことには、モレノ宰相に近い人物の紹介状があれば、謁見が認められるとか。紹介状を手に入れるため、あれこれ苦心する。とにかく紹介状を手に入れ、王に謁見を許されたと思ったら、こんどは王子レオンがカコースの手先に誘拐された。カコースはアリオスをハルカスの洞くつによこせと伝えてきた。もちろん援軍がなくても行くしかない。

王子レオンがカコースの手に。カコースはなんて卑怯なヤツなんだ！

小心者の王はカコースに息子を奪われアタフタする

### ハルカス洞くつ

洞くつの中にスイッチの仕かけが

### 第二章BOSS カコース

**出現場所：ハルカス洞くつ**

カコースの誘いにのって、ハルカス洞くつに入る。途中には中ボスも待ち構えている。また、カコースは自分が相手をするには及ばないと部下を先にけしかけてくる。カコースは巨体に似合わず素早い動きで剣を振るい、衝撃波で攻撃してくる。さすがに強いぞ。

カコースの前に部下と戦う

# ストーリー編 PART 2 邪竜がついに復活 各地に異変が続発

第三章に入る前に、インターミッション的オープニングビジュアルが流れる。その後、邪竜ダルダンディスの復活シーンが入る。第三章以降は邪竜復活の影響による各地の異変のストーリーがメインになる。ストーリー編PART2では、その異変を中心に紹介する。

## インターミッション・一方その頃王都では…

なんとこのゲームのオープニングは、カコースを倒した第二章の後に挿入されていた。オープニングの内容は、平和なイシュタリア王都と宝玉クレーネ・ジュエル、そしてキャラクタの紹介だ。

オープニングの後、宝玉が突如暗黒の光を放ち出すシーンが流れる。その後、動揺する人々の前に、伝説の邪竜ダルダンディスが現れる。そして、宝玉を奪い復活するシーンへと続く。アリオス一行はそんなことは知るよしもなく、王都に帰還しようとする。

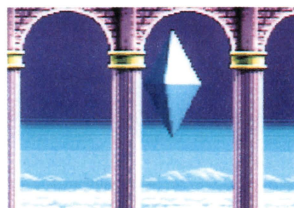
⬆ダルダンディスが宝玉を奪う！

**邪竜ダルダンディスが宝玉を奪い復活!!**

⬆そして、ダルダンディスが王都上空で邪竜として復活。王都は完全に邪竜の手に落ち、宝玉は暗黒の光を放ち始める。暗黒の光にはいったいどういう影響が…

## 宝玉、クレーネ・ジュエルとは

クレーネ・ジュエルとは、かつて、勇者アイネアスが邪竜ダルダンディスを倒し、奪い取った宝玉である。その後、宝玉は清らかな青い光を放ち出し、その光を浴びた者は魔法を自由に使えるようになったのだ。『〜ザナドゥ』の世界の人々は、宝玉の力による魔法に頼った生活を送っているのだ。その宝玉が再び邪竜の手に渡ったとなると、魔法が使えなくなり世界は大混乱に陥ってしまうのだ。

⬆王都の頂上部分に宝玉がある

⬆これがクレーネ・ジュエルだ

## 第三章・黒い光の影響を調査

王都に凱旋する途中、アリオスは空に妙なモヤを目撃する。さっそく、モヤのあったビスキオに調査に向かう。そこではイエティが暴れ、プリズムが盗まれるなど怪事件が続発している。ちなみにこの章で、見習い魔導士ピュラーとイエティのアルゴスが仲間になる。

⬆王都凱旋の途中で、ビスキオ上空に妙な色のモヤを発見する。さっそく調査のためビスキオに向かう

### イエティが狂った

⬆暗黒の光に包まれた瞬間、突如イエティが狂い暴れ出したそうだ

### プリズムが盗まれた

⬆宝玉の力なしに魔法を使えるピュラー。プリズムが盗まれたそうだ

## プリズムを取り戻すため氷洞へ

怪事件を調査していくと、狂ったイエティを正気に戻すには、プリズムを取り戻し、結界を作れば良いことが判明する。そこで、一行はプリズムを取り戻そうと奮闘する。ちょうどその頃、プリズムを盗んだモンスターが子供を誘拐し、ボラース氷洞に…。プリズムと子供を取り戻すため氷洞に入る。

⬆氷洞は上下に動くトゲのワナが…

### 第三章BOSS グラキエス

出現場所：ボラース氷洞

氷洞には、グラキエスが立てこもっている。「キサマは我らモンスターの永遠の敵」と叫びヤツは炎と雷で上空から攻撃してくる。

⬆炎を吐いて攻撃しているところ

## 第四章・眠り病の謎を解け

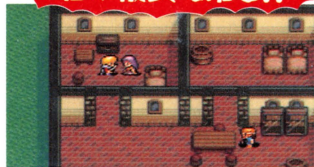
グラキエスを倒した後、第三章で仲間になったピュラーはギムノスへ向かおうと力説する。しかし、ダルダンディスの手に落ちた王都を放って置くわけにもいかない。

そこで、仲間全員で話し合いリュコスがひと足先に単身で王都の調査に向かうことになる。ギムノスへ向かうにしろ王都に向かうにしろ途中のアイマ地区を目指す。

取りあえず、リュコスが先に王都の様子をうかがいに行く。何かあれば手紙で知らせるとのこと

### 眠り病の本当の原因を探り出す

アイマ地区のコテの町に着き、全員が分かれてこの地区を調査する。この辺りでは、千年前の奇病である眠り病が発生している。人人は女神トゥーンの怒りを恐れ、しとね島に患者を送り、ひと晩放置する。という儀式で治癒しているのだ。しかし、人間に恩恵を与えるはずの女神が人々に病苦を与えるはずはない。しかし、その儀式を受けると後遺症が残るもののなぜか治癒する!?　何はともあれ、この奇病の原因は他にあるはずだ。村々を駆けめぐり、原因を探る。

しとね島に置き去りにすると…

なんと治ってしまう。でも怪しい

### 女神トゥーンの儀式のカラクリをあばく

2人目の患者が出て、患者が再び、しとね島に送られた。こっそり島に行ってみると、置き去りにしたはずの患者がいない。この儀式には何かカラクリがあるハズ。島から戻ると、東アイマ村のミュラー医師が治療方法を見つけたという。しかし、その方法を伝えようとした瞬間に眠り病にかかってしまう。そのとき、ダイモスがモンスターの気配を感じ、ミュラー医師の部屋で透明なモンスターを倒す。どうやら、眠り病の原因はそのモンスターの毒にあるようだ。血清を作るため、姿が見えないモンスターの捕獲作戦が始まる。

ミュラー医師が治療法を皆に伝えようとした瞬間、眠り病にかかる

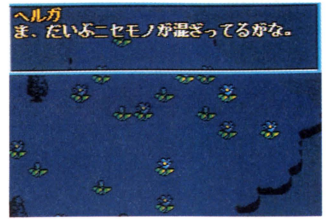
なんと、見えないモンスターが。こいつの毒が眠り病の原因か!?

### 血清を作るためモンスターを捕獲

今までの経緯から、女神トゥーンとモンスターの関係が怪しまれる。そこで、神女ヘルガを問い詰めると、見えないものを見えるようにするゼーレの香炉の作り方を知っていた。それにはゼーレの花を20本集める必要があるという。一刻も早く魔物を捕獲し血清を作るため、花を集めるのだ。

ヘルガ
ま、たいぶニセモノが混ざってるがな。

ゼーレの花は、夜明け頃のみ咲く花。ニセ物もあり20本収集は大変だ

ゼーレの香炉を持っていると見えないはずのモンスターが見えるのだ

仲間全員で協力して、モンスター生け捕り作戦を開始。急ぐのだ!

### 神女ヘルガを追ってトゥーンの神殿へ侵入

先祖代々女神トゥーンの神女を務めてきたヘルガも、今回の一件で女神への疑いの心が芽生えた。そこで、彼女はどうしても女神の神殿へ行き女神に直接会って、確かめたいという。そのための儀式を手伝って欲しいとアリオスに依頼する。言われるがままに手伝い、儀式が終了したとたん、ヘルガは北の方角の空へと飛んでいってしまう。アリオスたちもヘルガを追って神殿に向おうとする。そこで、神殿に入る方法を知っている人を求めて駆けずり回るのだ!

ヘルガの頼みで儀式を手伝う

ヘルガが神殿に飛んでいった

### 第四章BOSS トゥーン

出現場所：トゥーンの神殿

神殿の奥深くには、モンスターの姿をしたトゥーンがいた。ヤツは女神などではなかったのだ!
毒の息を吐き攻撃してくるぞ。

あまり動かないが毒がスゴイ!

## 第五章以降の展開はこうだ!!

ここまでで、全12章の第四章までを紹介。全体の3分の1以上も紹介してしまった。しかし、このゲームは家庭用ゲーム機には珍しく、「次にどこの町に行くのか」といった情報が少ない。自分の頭を使って情報を分析し、謎を解くのが面白いタイプのRPGだ。少々先がわかっても十分楽しめる。そこで第四章以降の展開も少し紹介しておく。もちろん肝心なところはふせてあるので安心してほしい。

### 聖剣ドラゴンスレイヤーを求める旅に

1000年前、勇者アイネアスは邪竜ダルダンディスと戦い、勝った。伝説では、アイネアスは聖なる剣で邪竜にとどめを刺したという。ということは、邪竜と戦うには聖なる剣が必要なのだ。聖なる剣、すなわち、ドラゴンスレイヤーが必要となってくるワケだ。よって、アリオスはドラゴンスレイヤーを求める旅に出ることになるのだ。

9日にわたる戦いの末、
勇者アイネアスさまは聖なる剣を邪竜ダルダンディスの眉間に突き立てたのです。
邪竜はサランダの峰に突き刺さり動かなくなりました。

#### 継承者だって!?

⬆第三章で仲間のピュラーが、ドラゴンスレイヤーの継承について語る

⬆エピローグでアイネアス叙事詩を朗読してくれるゼナ将軍

### ?章BOSS ダルダンディス

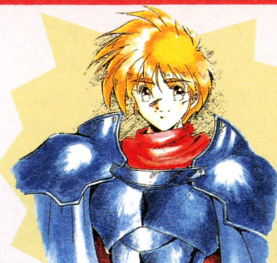
出現場所：不明

人間と竜の両方の姿を持つモンスターだ。ヤツが最後の敵かどうかは定かではない。しかし、1000年の時を経て復活したからには、ものすごい攻撃力を持つに違いない。はたして何章で出遭うことになるのだろうか…。謎だ。

⬆邪竜ダルダンディスは人間の姿と竜の姿の両方を持っている

⬆邪竜ダルダンディスは世界の果てで死んだハズだった。なぜ復活できたのか？　ヤツを倒さねば平和は来ない

## アリオスは伝説の風に導かれ目覚める

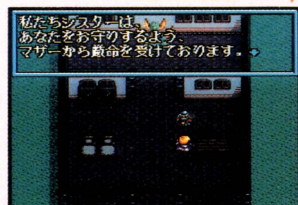
第四章までで、アリオスは多くの人々と出会い、数体のボスキャラと戦った。彼らとの会話のなかに、アリオスに関わる謎めいた言葉が数多くあった。それらから察するに、アリオスには彼自身も知らない、とてつもなく大きな謎が隠されているようだが…。ここでは、それらの謎めいた言葉の意味を徹底的に検証してみよう。

⬆アリオスには大きなヒミツが!?

### 謎の男

アリオスを気絶させ、序章の舞台イクティア島へ連れ去った謎の男。その男は「あなたに課せられた使命は辺境のモンスター討伐ごときではございません。逆らいたくても、運命の風が吹くでしょう。いいえ伝説の風が吹き始めるのです」と言って去る。アリオスと風には何か深い関係があるようだ。

⬆彼はドラゴンスレイヤーシリーズお約束の「スライムで剣のケイコを…」のセリフも言う

### シスター

序章でアリオスがイクティア島の教会のシスターに、伝説の風の意味を問う。すると「私たちはこれ以上の説明をすることは許されておりません。これは聖地パルティアの決定なのです。私たちシスターはあなたをお守りするようマザーから厳命を受けております」と答える。どうやら、聖地パルティアのマザーが伝説の風について詳しいようだ。また、ドクサの教会のシスターは「伝説の風が到来するときイシュタルの門も開く」と言っている。伝説の風とはアリオスを指す言葉でもあるようだ。

⬆シスターらは何かを知っている

### トゥーン

また、第四章のボスのトゥーンは気になるセリフを吐く。ヤツはアリオスを「風の名を持つ者」と呼び、アイネアスに封印されていた恨みをアリオスに償わせるとも言っている。ということは、ヤツにとってアリオスは、アイネアスに匹敵する価値を持った者なのだ。伝説の風とアイネアス。そして、アリオス。これらは何かのキーワードで根底がつながっているのだ。

我がトゥーンの館へよく来た。忌ま忌ましい風の名を持つ者。アイネアスに封印された1000年の恨み魂を食らってその身で償わせてやる！

⬆第四章のボスだ

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

# INFO インフォスクラム SCRUM

## News

### '94年正月第1弾映画 『銀英』最新作公開!!

大宇宙を舞台に繰り広げられる壮絶な艦隊戦と、魅力的な登場人物が織りなす熱いドラマを描いてベストセラーとなった『銀河英雄伝説』。'82年に小説の第1巻が発表されてからビデオ、コミック、ゲームなど幅広いジャンルで圧倒的な人気を誇ってきた。今回の劇場用最新作『銀河英雄伝説　新たなる戦いの序曲』は、原作者の田中芳樹が監修。堀川亮、富山敬らの声優陣、監督の清水恵蔵らのメイン・スタッフは変わらず、旧2作を上回るスケールで本格的劇場公開に向けて制作されている。

◆完全オリジナルストーリーで描かれる劇場用最新作。『銀英』ファンなら見逃せない!

物語は、外伝「わが征くは星の大海」と、本伝第1巻「アスターテ星域会戦」の間の約1年ほどの期間が舞台のオリジナルストーリー。帝国暦486年の銀河帝国。第4次ティアマト会戦に勝利した主人公・ラインハルトは、名門ローエングラム伯爵家を継承した。彼の台頭を快く思わぬ門閥貴族らは、故意に自由惑星同盟側に次の作戦の情報を流す。圧倒的戦力で戦場に向かう同盟軍。そんな中、智将ヤン・ウェンリーは漠然とした不安を胸に抱いていた。それぞれの思惑が交錯する中、戦いは幕を開ける…。

12月中旬より全国東宝洋画系で公開。それに先駆け、前作品無料上映などのイベントも開催するぞ。

| 場所 | 日時 | 場所 | 問い合わせ |
|---|---|---|---|
| 大阪 | 12月12日　8:30～ | テアトル梅田 | 東宝関西支社 ☎06-361-0254 |
| 名古屋 | 12月5日　8:30～ | ヘラルドシネプラザ（先着200名） | 東宝中部支社 ☎052-231-8165 |
| | 12月17日　19:00～ | 今池国際シネマ（先着200名） | |

## Event

### SMEアニメ・フェスティバル 全国5カ所で開催!

| 場所 | 日時 | | 会場 | 参加ゲスト（予定） |
|---|---|---|---|---|
| 札幌 | '94年1月9日 | 13:00～ | サンプラザホール | 椎名へきる、他 |
| 福岡 | '94年1月16日 | 〃 | 明治生命ホール | 椎名へきる、他 |
| 名古屋 | '94年1月22日 | 〃 | 名古屋港湾会館 | 淵崎ゆり子､山口勝平､椎名へきる､他 |
| 大阪 | '94年1月23日 | 〃 | 御堂会館 | 淵崎ゆり子､山口勝平､椎名へきる､他 |
| 東京 | '94年1月29日 | 〃 | 九段会館 | 淵崎ゆり子､山口勝平､椎名へきる､他 |

「七都市物語」「プラスティックリトル」の2大アニメのイベントが全国規模で開催。内容は16ミリのスペシャル・フィルムの上映や、マル秘マル新情報公開、さらに声優のトークと盛りだくさん。ところで『七都市物語』は、あの『銀河英雄伝説』で有名な田中芳樹原作の作品。一方、「プラスティックリトル」はよしもときんじ&うるし原智志原作、キャラデザイン。この2人もゲーム業界では超有名。イベントには「スケジュール調整がつけば」この3人も急きょ参加してくれるとか。これは行かねば!

■応募方法：往復はがきに住所、氏名、電話番号、希望会場を。また、返信用はがきのあて先に自分の住所、氏名、郵便番号を明記　■あて先：〒102東京都千代田区四番町郵便局留㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント映像制作部「七都市・プラリト・PCファン」イベント係　■締め切り：札幌・福岡会場／12月13日、名古屋・大阪・東京会場／12月31日、ともに消印有効　■問い合わせ：㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント　☎03-3288-5981

## 業界情報ナンでも満載! NEWS あ・ら・か・る・と

SNKの対戦型格闘アクションゲーム「龍虎の拳」がTVアニメ化､放映日が決定した。'93年12月23日。10:30～11:00フジテレビ系にて全国放送（一部、地域によっては時間が異なる場合あり)。

NECがフロッピーに記録した出版物を液晶画面で読む電子書籍「デジタルプレイヤーDB-P1」発売。本体価格は税別2万9800円で、ソフトを本体に取り込む専用ユニット（税別1万2800円）(続く)

が必要。また、PC-98シリーズからもソフトを取り込むことができ、その場合は税別4000円の接続キットのみ必要。協力出版社は約90社。ソフトは約30本が同時発売、年内に100本以上に増える予定。

関西大手ゲーム会社カプコンが今後3年間で開発要員を約900人採用する発表。同社は外部委託せず自社開発路線。この大量採用を実施すれば、ゲーム業界の人員規模では世界最大級となる。

セガは来春完成予定の新本社ビル（東京・羽田）に映像、音響スタジオを設置。約330平方メートルに撮影、録音スタジオと映像、サウンド編集室、ライブラリーや開発ツール室も設置。設備充実を計る。

「SPA!」「CAZ」などの雑誌を発売しているフジサンケイグループの出版社・扶桑社が電子メディアに進出。NECが発売した電子書籍ハード「デジタルブック」用のソフトを手がける。

# INFO インフォスクラム SCRUM

BOOK

角川書店が"ゲーム世代専用文庫"と銘打って「スニーカー・G文庫」を創刊した。第1弾は"ロードス島戦記Ⅰ～Ⅲ"(500円～560円)、など11冊。今後、奇数月1日に発売していく予定。

イベント

ジオポリス(後楽園遊園地)が12月11日～23日までスペシャルイベントを開催。企業や有名人から募ったプレゼントと、来場者が持ち寄ったプレゼントを交換。ほかにも連日、野外ステージで(続く)↙

イベント

↙コンサートやショー、クイズ大会など、各種イベントを開催。サンタギャルを探しながら、または乗り物を体験しながらクイズに答える「ウォークラリー・クイズ」「遊園地カルトQ」などが目白押し。

ニュース

ナムコがにっかつのスポンサー企業となった。ナムコにとって、にっかつの持つ映像技術や衛生放送などニューメディア分野の技術は魅力。しかし「融合プラン」発表までには、まだ時間がかかりそうだ。

テレビ

ケーブルTV業界が一定料金を払えば好きなだけゲームができる「ゲームチャンネル」設置に向け技術的検討に入った。アメリカで来年に実施予定のシステムでは、数十のゲームが順番に流れて(続く)↙

テレビ

↙いて視聴者はゲームを選んで遊ぶ、いくら遊んでも同料金、スイッチを切ればソフトは消えて他人に譲り渡すことはできない、というもの。現在、国内の技術委員会には、セガ他4社が参加している。

ニュース

カプコンがデータイーストを著作権侵害で提訴。「ファイターズ　ヒストリー」は「ストII」のマネで売り上げに響いたと、販売禁止と損害賠償を求めた。これに対し、データイーストは真っ向から否定。

ニュース

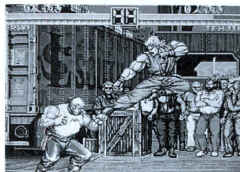
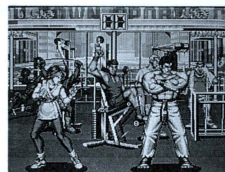
シグマが東京・豊島に「ゲームファンタジア駒込」を開業。施設全体をスポーツのコートに見立て、各階をサッカー、バスケットボールなどのジャンルにデザイン。約90台のゲーム機を設置している。

ニュース

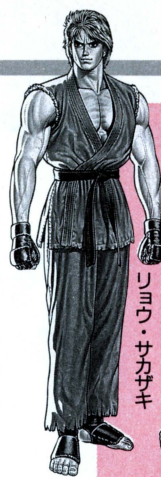
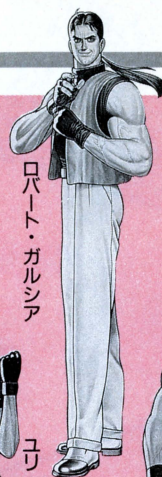
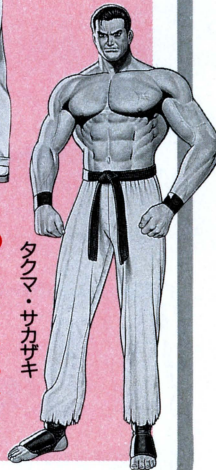
タイトーがエピック　インターナショナルと共同運営する複合型レジャー施設「デイトナパーク」(東京・町田)が、近く仙台、また、12月23日には札幌にも開業。タイトーも本格出店に乗り出す予定。

## News さらにパワーアップ 『龍虎の拳2』登場!!

PCエンジンにも登場予定の対戦型格闘ゲーム『龍虎の拳』。アーケードなどをプレイした人なら知ってのとおり、エンディングは続編を予感させる意味深なもの。そしてついに、待望の続編発表だっ!!

ストーリーは前作から1年後。平穏な生活を送るリョウ・サカザキに、ロバートが異種格闘技戦の知らせを持ってくることから始まる。ダイナミックな画面の拡大縮小や、挑発、気力システムはそのまま受け継がれている。さらに今回は、登場するすべてのキャラクタ12人をストーリーモードで使用可能だ。

◆グラフィックは、さらにパワーアップ!!　超カッコいいゾ!

◆新キャラクタは全4名。ユリ、タクマの親子対決が実現する!

◆リョウの親友、ロバート。前作に引き続き、今回も登場だ

◆主人公。さらに修行を積み、技にも研きがかかっているのだ。超期待!

◆前作はとらわれの身だったが、極限流空手を習得!

◆リョウたちの父。今回は素顔で登場。ちょっと残念

## Goods とってもかわいい♡ 『ぷよぷよ』フィギア

「ぷよぷよ～」「ファイアー!」と、カワイイかけ声が聞こえてくるアクションパズル『ぷよぷよ』。まるでグミのようなおいしそうな(!?)キャラに人気が集まり、見事に大ヒット。全機種制覇の計画(!?)も着々と進行し、このたびPCエンジンでも発売が決まった。さてここで、その『ぷよぷよ』フィギュアのご紹介。数個のキャラクタがまとめてセットされ、『ぷよぷよ』の1シーンが再現できるようになっている。現在は4セットを発売予定だが、今後もいろんなセットの発売を予定しているとのこと。

■発売日：ゲームオーバーセット・12月末発売予定　アルル、ルルー、ハーピーの各セット・1月23日発売予定　■価格：税別4200円　■発売元、問い合わせ：アルテミス　☎03-5603-1855

◆左からルルー、ハーピー、アルルのセット。また、ゲームオーバーセットはアルルにぷよぷよが12個がつく。大きいキャラで高さ約9cmだ

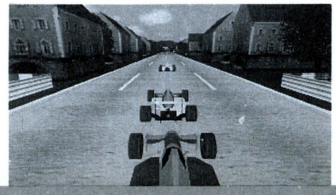
## Goods 多人数で育成シミュレーション!? 『卒業～』のカードゲーム

"君も女子校の教師になれる"と、全国のPCエンジンユーザーを熱狂させた『卒業　グラデュエーション』がカードゲームになった!　ただし、ゲームとは違い、プレイヤーが指導する生徒は1人だけ。自分の指導する生徒の可能性を最大限に引き出した教師が勝利者となる。プレイ時間は約1時間。2～5人まで遊べる。カードのイラストにはゲーム用の原画がそのまま使用されているよ♡

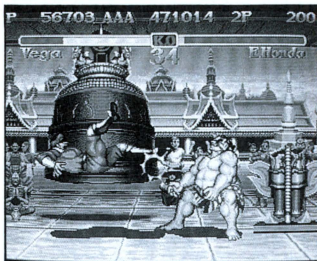
■問い合わせ：アニメイト池袋　☎03-3988-1351

◆税別2300円。サイズはB6判。全国各小売店で発売中。ファンは走れ!

## News 大手メーカー続々参入!? ソニーが家庭用ゲームに

ソニーが家庭用ゲーム市場に参入、新会社「ソニー・コンピュータエンタテインメント」を設立した。松下の3DOが「単なるゲーム機ではないマルチメディアプレイヤー」というのに対し、ソニーは新ハードを「ゲーム機」と断言。家庭用ゲームにふさわしい価格にするとのこと。その新ハード「PS-X」は、国内は来年末、欧米では'95年に発売する予定。

◆新ハード「PS-X」のドライブゲーム画面。ワークステーション並みの画像処理能力…!?

## News 劇場版アニメ『ストII』声優投稿キャンペーン実施中

あの『ストII』が劇場アニメになる！　公開は'94年夏を予定。あのケンを、リュウを、春麗を一体誰がやるのか、ファンとしてはとても気になるよね？　実は何と!!　その声優には、ファンの意見が反映されるんだって！　ということで、カプコンは声優投票キャンペーンを実施中。抽選でプレゼントもあるというし、これはさっそく投稿してしまおう。
■応募方法：官製ハガキに『スーパーストリートファイターII』のキャラクタ16人の声を、それぞれ誰がやってほしいか明記。プロの声優に限らず、俳優、タレント、スポーツ選手などジャンル不問　■応募先：〒163-91東京都新宿郵便局私書箱27号　ストIIプロジェクトルームアニメPF係　■応募締め切り：'93年12月17日消印有効　■発表：集計結果および決定したキャスティングは'94年2月に発表予定　■賞品：応募者の中から抽選で300 名にカプコンオリジナルグッズを（発送をもって当選発表）

この『ストII』のキャラたちが今度は大スクリーンで大暴れだ！　ゲームのイメージを損なわない、魅力的なキャラになればいいネ♡

ニュース
セガが空港や駅構内にアミューズメント施設設置を積極的に展開。先ごろ、移転・新設された東京・羽田の東京国際空港旅客ターミナルビル内と、JR九州の宮崎駅構内に相次いで施設を開設した。

ニュース
NECが10万円台のパソコンを発売。先ごろ富士通がCD-ROM搭載マルチメディア対応の本格的パソコンとしては国内初の10万円台で「FM-TOWNS」を発売し、パソコン業界は低価格（続く）

ニュース
競争が激化していた。こうした動きに、市場の53%を占有するNECもそれに対抗した形となる。これで、年末商戦に向け、パソコンメーカー各社の低価格戦争はますます拍車がかかりそうだ。

ニュース
カプコンが富士通とラインセンス契約し、FM-TOWNSに移植を開始した。カプコンがパソコンCD-ROMソフトを発売するのは初めて。第1弾はプロレスアクションゲーム『マッスルボマー』。

ウワサ
PCエンジンにも移植された大人気の育成シミュレーションゲームがビデオアニメ化されるというウワサが!?　しかし、現段階では発売日はもちろん、制作スタジオ、キャスト等、詳細不明。

ニュース
NECのパソコン通信ネット「PC-VAN」とアスキーの「アスキーネット」が提携、12月中旬をメドに接続予定。アスキー側は、NECネットの持つアクセスポイント増加により、とくに地方（続く）

ニュース
ユーザーには安い料金で「アスキーネット」を利用できる利点がある。一方NEC側は、コンピュータ関連情報が豊富なアスキーネットに接続することで、サービスの幅が広がるという利点がある。

イベント
1月1日のCD発売を記念して、"兄貴"ライブ開催が決定した。その名も"葉山宏治LIVE'93～史上最大の兄貴～"だ！　■東京・'94年2月25日、渋谷ON AIR、問い合わせ:ステージ（続く）

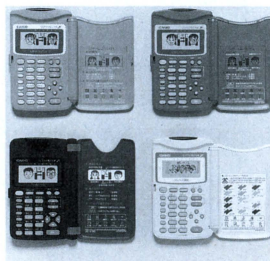
イベント
フライト　☎03-5489-2222　■大阪・3月4日　難波ウォホール、問い合わせ:サウンドクリエーター　☎06-357-9900　■東京・大阪ともに12月11日より、有名チケット販売店でチケット発売開始

## News 舞台でセーラー戦士が登場♡ ミュージカル再演決定！

本誌11月号でも紹介した『美少女戦士セーラームーンミュージカル　外伝　ダーク・キングダム復活編』再演の詳細が決定した。今回の公演は、季節の移り変わりに合わせて舞台が夏から冬へと変更。ただし、8月におこなわれたミュージカルとストーリーなどは同じ内容だ。また、今回の再演ではタキシード仮面を初め、キャストが一部変更になる。でも、セーラー戦士は同じ顔ぶれなので、ご安心を。
■期間：12月23日～1月5日（1月1日は休演）35回公演を予定　■場所：東京ドーム　プリズムホール　■価格：S席3300円、A席2800円（ともに税込）　■購入方法：チケットぴあ、チケットセゾン、丸井チケットぴあ他、各プレイガイドおよび後楽園ゆうえんちの窓口で発売中　■問い合わせ：セーラームーン事務局　☎03-3817-6001（受付時間は毎日10：00 ～17：00 ）

5人のセーラー戦士たちに東京ドームでまた会えるぞ♡

## Goods カシオのジュニア電子手帳 バトルリーグ機能で遊ぶ！

今どきの小学生の必須アイテム・電子手帳。カシオでは昨年11月に、離れた相手にメッセージを飛ばせる通信機能つきや、目や鼻のパーツを組み合わせて1億以上の顔を作れる似顔絵作成機能つきの電子手帳を発売し、大ヒット商品となった。このたび新発売された『JD-310／320／330』は、それら機能に加え、作成した顔で戦うバトルゲーム機能などを追加したバージョンアップ版。これはちょっと、小学生に独占させたくないシロモノだと思わない？
■価格：1万3800円　■発売元、問い合わせ：カシオ計算機株式会社　☎03-3347-4811

似顔絵テレパシー「DJ-320」（上段左・緑、上段右・青）とバトルリーグ「DJ-330」（下段左）は似顔絵対戦機能、おしゃれ通信「DJ-310」（下段右）はカラーセンスチェック機能つき

## News 全機種制覇もあと1歩？ 業務用『究極!!PC原人』

PCエンジンで生まれた『PC原人』シリーズ。ファミコンに弟分『FC原人』も登場したが、増殖の勢いは止まらず、年内にさらにパワーアップした『究極!!PC原人』がゲームセンターにお目見えする。基本は家庭用と同様だが、新たに「にこちゃんバリア」なるものが加わっている。これは頭突きで敵を倒すとひとつ頭につき、最大10個まで装備される。このほかにもあちこちに改良が施され、歯ごたえのあるゲームに仕上がっている。登場が楽しみだ。

バリアになったり攻撃をパワーアップする「にこちゃんバリア」。こんなにくっつくと、まるでブドウみたい

INFO
# インフォスクラム
SCRUM

## People
### ゲームに格闘王が登場!? 格闘家・前田日明

今月は'94年2月発売予定のスーパーファミコンソフト『アストラルバウト2』のモデル、総合格闘技団体・リングスの前田日明選手だ!!

**——『アストラルバウト2』はどうですか？**

「前作よりリングスらしさが出たと思うね」

**——リングスらしさとは、具体的に…？**

「試合の駆け引きができるから、実際に試合している（見ている）のと近い感覚で遊べると思う」

**——で、実際にプレイしての感想は？**

「おもしろい！　自分でパンチとキックのコンビネーションを組めるシステムがとくにいい」

**——今回のゲームで何か注文したことは？**

「前作にはルチャリブレの選手とか、リングスに関係のない選手が出てたから（笑）。とにかくリングスを再現してほしいとお願いしました」

**——それで前田選手も出演している、と。**

「別に自分だからって気にならないよ。試合が終わって顔が出て、あ、コレ自分だなって（笑）」

**——ジュリアナ東京のステージもありますね。**

「あれ、派手ですごく気に入ってるんだ（笑）」

**——実際の試合で、可能性はありますか？**

「中近東あたりに特設ステージを組んだりとか、SF的なリングとか。やってみたいと思ったね」

**——いろんな場所での試合が考えられる、と？**

「リング上の試合すべてだし、そのインパクトが大切。場所は選ばない、ってことだけどね」

**——ところで、ゲームで遊ぶことはあります？**

「スーパーファミコン持ってる。『ストII』とか『アストラルバウト』とか（笑）。あと『パイロットウィングス』や『森田将棋』もよく遊ぶ」

**——やはり、格闘モノが好きですか？**

「うん。そういえば『鬼塚勝也　スーパーバーチャルボクシング』は通好みって感じがした。オレらプロの格闘家の目から見ても楽しかった」

**——けっこうやってますね（笑）。**

「以前、ヒザの手術で1ヵ月程入院したとき、部屋にスーパーファミコンを置いてたんですよ」

**——わざわざ、病室に持ち込んだんですか!?**

「それで、同じ病院に16歳くらいの相撲の新弟子がいて良く遊びに来てたんだ。その子のパッドの指の動きがスゴい！　画面の動きを目で見てから、指の動きまでの反射速度が早いんだね」

**——そこが気になるとは、さすが格闘家（笑）。**

「格闘技に限らず、反射神経って大事でしょ？要は頭の回転が速いってコトだし。ゲームというと世間はあまり良いトコ見てくれないけど、そういったものを養える良い面もあるんだよね」

**——わ、コレは読者には心強いお言葉！**

「みなさんには、芸に秀でる感じで才能を伸ばして、ゲーム以外の分野にも活かしてほしいね」

**——とても良いコトを言ってしまったようですが（笑）、最後に読者へひと言お願いします。**

「じゃあ、ただし目だけは大事にしてね（笑）」

ネットワークを世界中に張り、何が強いかでなく「誰が強いのか？」という答えを求めて戦う前田選手。格闘技にかける男の美学という姿勢からは想像できないほど、素顔は「あのゲームが解けなくて…」なんて聞いてくる、とても気さくな人物だった。今後の戦いに期待します。

◐キングより発売の「アストラルバウト2」製作発表会場にて、実際にプレイする前田選手。楽しそう

**前田日明プロフィール**

'59年1月24日、大阪府出身。A型。'77年新日本プロレス入団。その妥協のないファイトスタイルで一大ブームを巻き起こす。更なる理想を求め'91年にリングスを設立

◐前田日明選手をはじめとして、登場する選手のモデルは実在する選手ばかり。モデルになった選手を探す、なんていうのも楽しみのひとつ!!

◐ジャンピングカカト落とし、クロスヒールホールドなど最新の技が使用可。格闘技ファンなら、思わずニヤリとしてしまうゾ

## 今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、今月のプレゼントです。欲しい人はハガキに、希望するプレゼント番号と住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記のうえ下記まで応募してください。このコーナーに対する意見や要望などを書いてくれると、なおベター！　12月30日必着。プレゼントの発送をもって発表とします。

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
**TIM PCエンジンファン編集部**
**1月号インフォ・プレゼント係**

① 3名

◐日本ヘラルドからは「スーパーマリオ～」のビデオ化を記念し、メイキングシーンとオリジナル予告編を収録したプレミアムビデオを

② 3名

◐今月ピープルに登場した前田日明選手からはサイン色紙を3名の方に

③ 20組40名

◐徳間書店からは'94年正月第1弾映画、田中芳樹原作「銀河英雄伝説　新たなる戦いの序曲」の前売り鑑賞チケットを20組40名に

④ 5名

◐ソニー・ミュージックエンタテインメントは「ロボコップ3」のキーホルダー

⑤ 5名

◐エニックスからは、透明フィルムにイラストが描かれた'94年版卓上カレンダー「メクルト・ミレーラ」を

# CD

## イースIV J.D.K.SPECIAL

発売中

キング
2500円

ファン待望のPCエンジン版『イースIV』の音楽CDが、ゲーム発売にさきがけて登場。日本ファルコムの音楽制作スタッフ、J.D.K.BANDによる、FM音源バージョンの楽曲集だ。ゲームでは聞くことのできない、このアルバムならではのオリジナル。初回特典はカラーピクチャーディスクだ。

## 伝説のオウガバトル

発売中

データムポリスター
2800円

好評を博したスーパーファミコンソフト『伝説のオウガバトル』の、フルアレンジアルバム。収録曲はすべて、このアルバムのために作られたもの。

## 風の伝説ザナドゥ J.D.K.SPECIAL

発売中

キング
2500円

J.D.K.BANDによる『ザナドゥ』の魅力を詰め込んだ、FM音源バージョン楽曲集。来年2月のゲームの発売まで、これを聴いてうずうずしよう。

## オーロラクエスト

12月10日発売

ポリドール
2800円

12月にPCエンジン版が発売される同名タイトルのオリジナルサントラ。スペイン語のエンディング曲など、さまざまなジャンルの楽曲がおもしろい。

## ゲーム音楽コンサート3

12月22日発売

ソニーレコード
2800円

10月に行われたゲーム音楽コンサート3の模様を収録。すぎやまこういち氏が、数あるゲームの中からセレクトした16曲をフルアレンジしたものだ。

## バトル・マスター

発売中

東芝EMI
2800円

スーパーファミコンソフト『バトルマスター』のオリジナル・ドラマアルバム。ゲームのヒロイン、蘭丸を演じる椎名へきるのヴォーカル曲もアリ。

## ブルーフォレスト物語

12月1日発売

ポリドール
2800円

角川スニーカー文庫『ブレーフォレスト物語』の世界観を基にしたイメージアルバム。制作はコンピュータミュージック界の新鋭、澤下禎氏だ。

# Video

## スーパーマリオコレクション パーフェクトビデオ

発売中

パイオニアLDC
3300円

同名ゲームの完全攻略ビデオ。実際の映像とともにステージ別、敵キャラ別にテクニックやタイミングをわかりやすく解説していく。

## マリオとワリオ パーフェクトビデオ

発売中

パイオニアLDC
3300円

マウス専用の新感覚アクションパズル『マリオとワリオ』を徹底解析。プロのクリアテクニックや、マウスさばきにいたるまで伝授。

## サムライスピリッツ

発売中

ポニーキャニオン
4800円

山下章氏率いるスタジオベントスタッフが、同名ゲームを各キャラ別に完全攻略。さらに名・珍場面集、全キャラのエンディングを収録し、見応えもたっぷり。ゲームの興奮がそのままよみがえるぞ。

## 美少女戦士セーラームーン

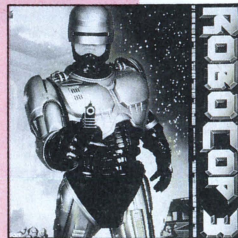
12月17日発売

バンダイビジュアル
5800円

コミック、アニメなどで人気の『美少女戦士セーラームーン』がミュージカルになって登場。アイドルの桜っ子クラブさくら組をキャストに迎え完全オリジナルストーリーの冒険ファンタジーが展開。

# LD

## ロボコップ3

発売中 ソニーミュージック 4700円

サイボーグとなった警官が敢然と悪に立ち向かう、人気シリーズの第3弾。今回は、無法者集団スプラッターパンクス、サイボーグ忍者オートモ、さらには生みの親でもあるオムニ社が、ロボコップの前に立ちはだかる。また、いっそう磨きのかかったSFXも見どころのひとつだ。

※価格表記はすべて税込です

はみだし情報 キングから発売予定の『イース・スペシャルコレクション All about Falcom』(12月22日発売予定、税込6800円)は、『イースIV』の最新情報にファルコム・ミュージックをMIXした、ミュージッククリップ感覚のビデオ。このビデオでしか見られないオリジナルアニメも収録。

# PC ENGINE DATA BANK

## 最新データバンク

最近、美少女ゲームと呼ばれるものが多く発売されるようになった。そんな中、久々の本格派アクションが登場。コナミから発売された『悪魔城ドラキュラX　血の輪廻』がそれ。しかし結果は惜しくも2位。さて、その理由とはいかに…。

9/29～10/30の新作
9/30（木）蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史
9/30（木）機動警察パトレイバー　グリフォン篇
9/30（木）麻雀オンザビーチ
9/30（木）幽☆遊☆白書　闇勝負!!暗黒武術会
10/2（金）三國志III
10/15（金）パワーリーグ'93
10/22（金）シルフィア
10/22（金）スタートリング・オデッセイ
10/29（金）悪魔城ドラキュラX　血の輪廻
10/29（金）GALAXY刑事GAYVAN
10/29（金）マイト・アンド・マジック
10/29（金）マジクール

## 月間売り上げ BEST10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | メーカー／ジャンル 発売日／価格／媒体 | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 7 ↑ | ストリートファイターIIダッシュ | NECホームエレクトロニクス／アクション '93年6月12日／9800円／Huカード | 570 |
| 2 | 初 — | 悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 | コナミ／アクション '93年10月29日／7800円／スーパーCD | 509 |
| 3 | 初 — | 幽☆遊☆白書 闇勝負!!暗黒武術会 | バンプレスト／シューティング '93年9月30日／8800円／スーパーCD | 323 |
| 4 | 初 | 機動警察パトレイバー グリフォン篇 | リバーヒルソフト／アドベンチャー '93年9月30日／7200円／スーパーCD | 218 |
| 5 | 1 | 天外魔境 風雲カブキ伝 | ハドソン／ロールプレイング '93年7月10日／7800円／スーパーCD | 204 |
| 6 | 初 | 麻雀オンザビーチ | NECアベニュー／麻雀 '93年9月30日／7800円／スーパーCD | 200 |
| 7 | 初 | パワーリーグ'93 | ハドソン／スポーツ '93年10月15日／6800円／Huカード | 151 |
| 8 | 初 | スタートリング・オデッセイ | レイ・フォース／ロールプレイング '93年10月22日／8200円／スーパーCD | 115 |
| 9 | 初 | 三國志III | 光栄／シミュレーション '93年10月2日／14800円／スーパーCD | 93 |
| 10 | 4 | 麻雀クリニックスペシャル | ナグザット／麻雀 '93年9月24日／7800円／スーパーCD | 80 |

※ポイントは、㈱あくとを始め複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。

○ＰＣエンジン業界に新しい活気を与えた「ストII～」。前回は7位と落ち込んだものの、今月は1位になった

○ライバルとなるソフトが少なかった月間だけに、この成績はちょっと残念

○ＰＣエンジンでは、「幽☆遊～」が初タイトルのバンプレスト。まずまずの3位

## Hit Chart Voice

この期間に発売された新作ソフトは12本。最近10本を超える月があまりないPCエンジン市場だけに、久々に新作の数が充実した感じを受ける月間になった。そんな中、前回7位の『ストリートファイターIIダッシュ』が1位を獲得。前回よりも大幅なポイントアップを図り、強敵と言われた『悪魔城ドラキュラX　血の輪廻』を押さえ首位に立った。

一見、この結果だけを見ると『悪魔城～』より『ストII～』の人気が高いように思われる。しかし、実際は人気の差ではなく、販売価格の差がこの結果になった可能性がある。それは、『悪魔城～』が定価に近い価格であるのに対し『ストII～』が安価で売られているからだ。しかしこれが『悪魔城～』の1位を押さえる結果になるとは…。今回3位の『幽☆遊☆白書　闇勝負!!暗黒武術会』や『機動警察パトレイバー　グリフォン篇』など、今月で初登場したソフトにも期待したい。

## 来月の注目ソフトはこれだ!!

PCエンジンの市場は美少女ゲームが強いと言われる。今回は、『クイズ DE 学園祭』を来月の注目ソフトに選んでみた。理由は、過去この手のゲームがランクインする確率が非常に高いためである。前人気はランクインしなかったものの、要チェックしたいソフト。

○このボディでなんと女子高校生！こんな女のコが30人も登場するのだ

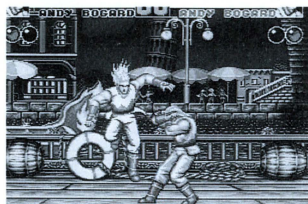
※表組内にある前回順位の「初」は、今月で初めてチャートに登場した作品を示します。また「—」は、前回にそのソフトがランキング内になかったことを意味します。※表中の媒体は、スーパー CD がスーパー CD-ROM²専用。アーケード CD がアーケードカード専用。両対応 CD がスーパー CD-ROM²・アーケードカード両対応を意味します。

# ゲーム成績表 BEST20

## 『餓狼伝説SP～』が2位に

先月、移殖決定が発表された『餓狼伝説 SPECIAL』。その『餓狼伝説SP～』が早くも前人気にランクイン。初登場で堂々の2位に輝いた。1位は、『イースIV The Dawn Of Ys』。ポイントは、発売日も真近に迫ったことも加わってか『餓狼伝説SP～』の2倍以上を獲得している。そして、3位は『エメラルドドラゴン』。人気の高いソフトではあるが、未だに1位になったことはない。来月は『イースIV～』が発売され、ランキングから消えるので、『エメラルド～』が初の首位に輝くかもしれない。

また、その他のソフトでは、『誕生デビュー』と『スーパーリアル麻雀PIV カスタム』、そして『女神天国』がチャートに初めてランクイン。『スーパーリアル麻雀～』は、開発が終了し、発売日も近いこともあり、売り上げBEST10でどのような展開を見せるのか非常に楽しみなところ。また『誕生～』と『女神～』に関しては、発売日がまだ先ということで、前人気のチャートで上位に食い込む勢いを見せて欲しいもの。1月、2月はビッグタイトルが多く、順位の変動が激しそう。

| 順位 | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | 得票 | 開発状況 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | イースIV The Dawn Of Ys | ハドソン | 322 | 100% |
| 2 | 初 | 餓狼伝説SPECIAL | ハドソン | 151 | 10% |
| 3 | 4 | エメラルド ドラゴン | NECホームエレクトロニクス | 135 | 90% |
| 4 | 2 | 餓狼伝説2 | ハドソン | 130 | 90% |
| 5 | 3 | モンスターメーカー 闇の竜騎士 | NECアベニュー | 127 | 99% |
| 6 | 5 | 風の伝説ザナドゥ | 日本ファルコム | 113 | 100% |
| 7 | 6 | 天外魔境III(仮称) | ハドソン | 107 | ?% |
| 8 | 初 | 誕生 デビュー | NECアベニュー | 88 | 70% |
| 9 | 初 | スーパーリアル麻雀PIV カスタム | ナグザット | 49 | 100% |
| 10 | 初 | 女神天国 | NECホームエレクトロニクス | 41 | 50% |

◆『餓狼SP～』の影響からか、順位が少しダウンした『餓狼伝説2』

## 『サムライ～』のダントツ勝利

移殖希望から姿を消した『餓狼伝説SPECIAL』。その票の流れによっては、ランキングに大きな変動が見られるかも？ そんな予測をした前回。結果は、2位の『スーパーストリートファイターII』が前回とほぼ変わらぬポイントだったのに対し、『サムライ～』はその2倍を獲得、圧勝で1位を飾った。『餓狼伝説SP～』の票は、ほとんど『サムライ～』に流れたものと見ていいだろう。そんな中、今月も移殖希望の常連だったソフトの移殖が決定。パソコンの『3×3 EYES』がそれ。さて、この票はどのソフトに流れるのか？ 来月も見逃せない。

| 順位 | 前回 | ソフト名 | ジャンル | 得票 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 業務用 サムライスピリッツ | アクション | 307 |
| 2 | 2 | 業務用 スーパーストリートファイターII | アクション | 148 |
| 3 | 3 | パソコン ああっ女神さまっ | アドベンチャー | 113 |
| 4 | 4 | パソコン プリンセスメーカー | シミュレーション | 71 |
| 5 | 初 | パソコン 卒業II Neo Generation | シミュレーション | 66 |
| 6 | 6 | パソコン プリンセスメーカー2 | シミュレーション | 58 |
| 7 | 7 | メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES | ロールプレイング | 52 |
| 8 | 5 | パソコン 同級生 | アドベンチャー | 47 |
| 9 | 8 | 業務用 天地を喰らうII | アクション | 45 |
| 10 | 10 | スーパーファミコン ファイナルファンタジーV | ロールプレイング | 39 |

◆世界各国の騎士やサムライなどが登場する「サムライ～」

## <アクション篇>

『悪魔城～』が発売された今月は、ゲーム成績表の中からアクションゲームだけを抽出、ランキングを出した。その結果『悪魔城～』が2位の『ボンバーマン'93』を抜き、1位に輝いた。総合成績でも6位と大健闘した『悪魔城～』は、アクションゲームでは久々の名作といっていいだろう。また、最近発売されたその他のソフトでは、『ストII～』と『PC原人3』の2本がランクインしている。

| 順位 | ソフト名 | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 | 26,007 |
| 2 | ボンバーマン'93 | 24,724 |
| 3 | 源平討魔伝 | 24,567 |
| 4 | ファイティングストリート | 24,402 |
| 5 | モンスターレア | 24,302 |
| 6 | ヴァリスII | 24,243 |
| 7 | ワルキューレの伝説 | 24,003 |
| 8 | ヴァリスIII | 24,019 |
| 9 | スプラッターハウス | 23,973 |
| 10 | ストリートファイターIIダッシュ | 23,836 |
| 11 | 改造町人シュビビンマン3 異界のプリンス | 23,828 |
| 12 | ボンバーマン | 23,783 |
| 13 | 超絶倫人ベラボーマン | 23,751 |
| 14 | PC原人シリーズ PC電人 | 23,741 |
| 15 | プリンス・オブ・ペルシャ | 23,712 |
| 16 | PC原人2 | 23,590 |
| 17 | 桃太郎活劇 | 23,554 |
| 18 | PC原人3 | 23,267 |
| 19 | PC原人 | 23,163 |
| 20 | 大魔界村 | 23,110 |

※データは、本誌のアンケートハガキから任意に1000通選び集計したものです。「ゲーム成績表」は、キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティのそれぞれが5点満点です。そして、その6種類の成績の総合ポイントが30点満点になります。

# ソフト合計120本!!
## アンケートに答えてゲームをもらおう！
# 読者プレゼント

## 今月のプレゼント 各20名様


①ボンバーマン'94……………P42
②スーパーダライアスII………P76
③闇の血族　遙かなる記憶……P82
④スーパーリアル麻雀PIV カスタム……P84
⑤マーシャルチャンピオン……P92
⑥ソル：モナージュ……………P96


（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

## ■応募のきまり

次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号を１つ(①〜⑥)書き、下記のアンケートに答えて(回答欄はハガキ裏)41円切手を貼ってポストまで！　締め切りは12月26日(必着)、発表は１月30日発売の3月号です。

## アンケート

**1** あなたの学校（職業）を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
１小学校　５専門学校
２中学校　６会社員
３高等学校　７その他
４大学

**2** あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

**3** あなたの年齢を書いてください。年齢が１ケタなら左のマスに0を書いてください。

**4** あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
１男　２女

**5** 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いてください。

**6** あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

**7** 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

**8** 今号の記事の中でおもしろかったものを表１から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。

**9** 今号の記事の中でつまらなかったものを表１から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

**10** これから買おうと思っているPCエンジンのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

**11** 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

**12** 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

**13** 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
１シューティング
２アクション
３ロールプレイング
４アドベンチャー
５シミュレーション
６スポーツ
７パズル
８その他

**14** 今月の特別付録「イースIV　The Dawn Of Ys攻略ガイド」について、あてはまる番号を１つ選んで書いてください。
１とても役に立った。
２役に立った。
３何も思わない。
４特に必要はなかった。
５必要なかった。

**15** 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を１つ選んでください。
１とても高いと思う。
２少し高いと思う。
３ちょうどいい。
４まあまあ安い。
５とてもお買い得。

**16** 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
１新作ソフトの記事が読みたかった。
２巻頭の特集記事が読みたかった。
３付録が欲しかった。
４ウルテクが知りたかった。
５読者ページが読みたかった。
６新作ソフトの発売情報が知りたかった。
７毎月定期的に購入しているので。
８その他。

**17** 次の中から購入を予定しているものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
１アーケードカードDUO
２アーケードカードPRO
３32ビットマシン（FX）

**18** 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
１PCエンジンマウス
２メモリベース128
３セーブくん
４マルチタップ
５アベニューパッド6
６ファイティングコマンダーPC
７ファイティングスティックPC
８ファイティングスティックマルチ

**19** パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
１業務用
２パソコン
３メガドライブ
４ファミコン
５スーパーファミコン
６ゲームボーイ
７ゲームギア
８その他

**20** ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

**キャラクタ**　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

**音楽・効果音**　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

**お買い得度**　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

**操作性**　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

**熱中度**　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

**オリジナリティ**　今までのゲームにない斬新なアイディアがあるかをチェック。

## 11月号アンケート 当選者発表（敬称略）

**マイト・アンド・マジック3**
北海道／川合　秀樹・16歳
茨　城／橋本　正人・18歳
群　馬／石井　達夫・18歳
千　葉／石井　祐路・15歳
東　京／北條　武志・32歳
神奈川／千葉　勝仁・17歳
富　山／南部　博文・24歳
長　野／増田　和美・17歳
愛　知／光田　英弘・17歳
岐　阜／田辺　憲一・16歳
三　重／堀川　哲司・?歳
京　都／藤川　真志・15歳
大　阪／朝田　勝幸・20歳
　　　／重谷　昌巳・16歳
和歌山／田村　節雄・31歳
岡　山／津田　春恵・21歳
広　島／扇谷　亮・17歳
徳　島／本木　正司・33歳
福　岡／中村　倫彦・14歳
沖　縄／上原　敬・19歳

**スタートリング・オデッセイ**
秋　田／戸田　光信・14歳
福　島／馬場　健二・14歳
栃　木／野崎　俊介・17歳
埼　玉／加藤　政則・16歳
東　京／内藤　祥子・26歳
神奈川／栗田　真・32歳
　　　／中山　大輔・17歳
新　潟／大橋　勝明・19歳
富　山／仏生　竜也・17歳
福　井／和田　学泰・22歳
静　岡／小林　正幸・19歳
滋　賀／佐藤　忠生・26歳
京　都／北條　智司・14歳
大　阪／小橋　健治・15歳
兵　庫／木村　淳志・21歳
山　口／豊田　征史・21歳
香　川／道久　耕平・13歳
愛　媛／矢野　慶和・20歳
熊　本／古澤伸太郎・14歳
宮　崎／森　康介・22歳

**マジクール**
北海道／井上香保里・?歳
　　　／岡本真佐子・?歳
山　形／稲村　光央・16歳
茨　城／古澤　勝弘・14歳
埼　玉／福田　洋介・14歳
東　京／田中　潤・14歳
神奈川／栄　拓己・17歳
　　　／中村　洋樹・16歳
静　岡／松原　剛・20歳
岐　阜／菅沼　有人・15歳
大　阪／長村　雅実・22歳
　　　／松田　隆志・16歳
兵　庫／天野　邦彦・17歳
　　　／武田　浩・22歳
　　　／松尾　隆之・?歳
島　根／梨木　隆行・16歳
山　口／猪熊　徳尚・17歳
高　知／沼　誠・16歳
長　崎／上野　美紀・15歳
鹿児島／篠崎　猛・14歳

**フェイスボール**
北海道／後藤　悟・16歳
青　森／今井　昭範・17歳
岩　手／千葉　哲正・26歳
群　馬／白岩　誠人・16歳
埼　玉／小川　豪・19歳
　　　／柳川　治・19歳
東　京／川畑　悦司・16歳
　　　／山崎　裕哉・13歳
神奈川／宮崎　寛己・13歳
石　川／角野　雄二・22歳
山　梨／坂本　忠史・27歳
愛　知／根井健太郎・17歳
京　都／金沢　太一・11歳
大　阪／湯浅　軌将・16歳
兵　庫／松山　博・19歳
奈　良／興山　和茂・23歳
鳥　取／坂田　善隆・25歳
香　川／谷本　直也・20歳
福　岡／枡永　酉也・21歳
大　分／広戸　健一・19歳

**シルフィア**
岩　手／藤澤　敏弘・16歳
茨　城／伊藤　慎一・15歳
群　馬／河口　正・19歳
千　葉／徳丸　和生・19歳
東　京／山口　昌恭・30歳
神奈川／横山　和憲・27歳
新　潟／中村　勝幸・21歳
長　野／松沢　多聞・18歳
静　岡／佐野　昌秀・17歳
岐　阜／北島　稔・17歳
滋　賀／荒川　正博・16歳
京　都／西田　豊・16歳
鳥　取／福本　朋之・17歳
島　根／川上　豊・14歳
岡　山／竹内　裕人・19歳
広　島／田崎　彰一・16歳
徳　島／佐々木幸治・20歳
愛　媛／赤松　拓也・15歳
福　岡／長谷川隆行・15歳
鹿児島／飯野　謙二・17歳

**GALAXY刑事 GAYVAN**
青　森／勝浦　祐樹・17歳
岩　手／直町　寿一・12歳
宮　城／吉村　和則・15歳
山　形／小野　光昭・17歳
栃　木／篠崎　俊之・24歳
群　馬／斉藤　裕・13歳
東　京／新垣　敦史・16歳
　　　／柳瀬江津子・28歳
神奈川／石橋　誠一・17歳
静　岡／河原崎龍俊・17歳
愛　知／水谷　守克・21歳
岐　阜／松野　隆成・18歳
三　重／浮名　悟・22歳
大　阪／西本　賢・18歳
　　　／森　真二・14歳
奈　良／橋本　啓亮・23歳
山　口／芳本　仁志・16歳
香　川／尾松　俊浩・27歳
熊　本／海江田　洋・14歳
沖　縄／川浪　一仁・16歳

※１．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※２．商品の発送は、当選発表後１〜２ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

## 表1 今号の記事

| No. | 表1 今号の記事 |
|---|---|
| 01 | 表紙 |
| 02 | (特報)ウワサの次世代機の全ぼうに迫る |
| 03 | (続報)アーケードカード本格始動 |
| 04 | (総力特集) 風の伝説ザナドゥ |
| 05 | NECホームエレクトロニクス |
| 06 | ハドソン |
| 07 | NECアベニュー |
| 08 | ナグザット |
| 09 | 日本物産 |
| 10 | 徳間書店インターメディア |
| 11 | パンプレスト |
| 12 | コナミ |
| 13 | ライトスタッフ |
| 14 | アイレム |
| 15 | 工画堂スタジオ |
| 16 | レイ・フォース |
| 17 | 日本テレネット |
| 18 | アートディンク |
| 19 | リバーヒルソフト |
| 20 | OTHER MAKERS |
| 21 | レーザーアクティブファン |
| 22 | READER'S LAND |
| 23 | インフォスクラム |
| 24 | PC ENGINE DATA BANK |
| 25 | UL- TECH Wonder Land |
| 26 | 新作発売カレンダー |
| 27 | ゲームタイトル・メーカー年末年始総決算/ |
| 28 | (特別付録)イースⅣ The Dawn Of Ys 攻略ガイド |

## 表2 雑誌名

| No. | 表2 雑誌名 |
|---|---|
| 01 | 月刊PCエンジン |
| 02 | ㊙PCエンジン |
| 03 | 電撃PCエンジン |
| 04 | ファミリーコンピュータマガジン |
| 05 | スーパーファミコンマガジン |
| 06 | 週刊ファミコン通信 |
| 07 | ゲームボーイ |
| 08 | HIPPON SUPER |
| 09 | ㊙スーパーファミコン |
| 10 | THE スーパーファミコン |
| 11 | 電撃スーパーファミコン |
| 12 | ゲームボーイマガジン |
| 13 | メガドライブFAN |
| 14 | ㊙メガドライブ |
| 15 | BEEP/メガドライブ |
| 16 | V JUMP |
| 17 | テクノポリス |
| 18 | LOGIN |
| 19 | コンプティーク |
| 20 | POPCOM |
| 21 | 電撃王 |
| 22 | MSX・FAN |
| 23 | ゲーメスト |
| 24 | ゲーム・ユウ |
| 25 | コロコロコミック |
| 26 | コミックボンボン |
| 27 | 週刊少年ジャンプ |
| 28 | 週刊少年サンデー |
| 29 | 週刊少年マガジン |
| 30 | 週刊少年チャンピオン |
| 31 | その他 |

## 表3 機種名

| No. | 表3 機種名 |
|---|---|
| 01 | ファミコン(ファミコンタイトラーを含む) |
| 02 | ディスクシステム |
| 03 | ツインファミコン |
| 04 | スーパーファミコン |
| 05 | ゲームボーイ |
| 06 | PCエンジン(コアグラフィックスⅠ・Ⅱ、シャトルを含む) |
| 07 | PCエンジン スーパーグラフィックス |
| 08 | CD-ROM²システム |
| 09 | スーパーCD-ROM² |
| 10 | PCエンジンDUO、PCエンジンDUO-R |
| 11 | PCエンジン LT |
| 12 | PCエンジン GT |
| 13 | スーパーシステムカード |
| 14 | アーケードカードDUO |
| 15 | アーケードカードPRO |
| 16 | メガドライブ |
| 17 | MEGA-CD/MEGA-CD2 |
| 18 | メガドライブ2 |
| 19 | ゲームギア |
| 20 | ワンダーメガ |
| 21 | TERA DRIVE |
| 22 | セガマークⅢ・マスターシステム |
| 23 | MSXシリーズ[MSX,MSX2,MSX2+,MSX2turboR] |
| 24 | PC-9801/8801シリーズ |
| 25 | X68000シリーズ |
| 26 | FM TOWNS/マーティー |
| 27 | NEO/GEO |
| 28 | LYNX |
| 29 | レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック |
| 30 | レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック |
| 31 | その他 |
| 32 | 何ももっていない |
| 33 | 特に買いたくない |

## 表4 ゲーム名

| No. | 表4 ゲーム名 |
|---|---|
| 001 | 蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 |
| 002 | 悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 |
| 003 | 悪魔の裁判 |
| 004 | アドベンチャー オブ マミーヘッド |
| 005 | 姐 |
| 006 | アルシャーク |
| 007 | アンジェラス2 ホーリーナイト |
| 008 | イースⅠ・Ⅱ |
| 009 | イースⅢ ワンダラーズフロムイース |
| 010 | イースⅣ The Dawn Of Ys |
| 011 | 伊賀忍伝 凱王 |
| 012 | インペリアルフォース |
| 013 | ヴァジュラ |
| 014 | WIZARDRY Ⅰ・Ⅱ |
| 015 | WIZARDRY Ⅲ・Ⅳ |
| 016 | WIZARDRY Ⅴ |
| 017 | ウィンズ・オブ・サンダー |
| 018 | 宇宙戦艦ヤマト |
| 019 | うる星やつら STAY WITH YOU |
| 020 | A.Ⅲ. |
| 021 | エグザイルⅡ 邪念の事象 |
| 022 | F1 CIRCUS SPECIAL |
| 023 | F1 CIRCUS'92 |
| 024 | エメラルド ドラゴン |
| 025 | エンジェルメイト |
| 026 | オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD |
| 027 | OFF THE WALL |
| 028 | 改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス |
| 029 | 格闘覇王伝説アルガノス |
| 030 | 風霧 |
| 031 | 風の伝説ザナドゥ |
| 032 | 餓狼伝説2 |
| 033 | 餓狼伝説SPECIAL |
| 034 | 機装ルーガ |
| 035 | 機動警察パトレイバー グリフォン篇 |
| 036 | GALAXY刑事GAYVAN |
| 037 | ギャラクシーフォースⅡ |
| 038 | CAL Ⅱ |
| 039 | 銀河お嬢様伝説ユナ |
| 040 | クイズアベニュー3 |
| 041 | クイズ・エコノザウルス |
| 042 | クイズ DE 学園祭 |
| 043 | クイズの星 |
| 044 | 空想科学世界ガリバー(仮称) |
| 045 | グラディウスⅡ ゴーファーの野望 |
| 046 | KO世紀 ビースト三獣士(仮称) |
| 047 | 芸者ウォーリアーズ |
| 048 | ゲート・オブ・サンダー |
| 049 | ゴジラ 爆闘烈伝 |
| 050 | コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ |
| 051 | コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 |
| 052 | コットン |
| 053 | サークⅠ・Ⅱ |
| 054 | サークⅢ |
| 055 | サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール |
| 056 | サイレントメビウス |
| 057 | 3×3EYES 三只眼變成 |
| 058 | 三國志Ⅲ |
| 059 | CD電人 ロカビリー天国 |
| 060 | THE ATLAS Renaissance Voyager |
| 061 | Jリーグ グレイテストイレブン |
| 062 | シャーロック・ホームズの探偵講座Ⅱ |
| 063 | シルフィア |
| 064 | 真・女神転生 |
| 065 | スーパーシュヴァルツシルト2 |
| 066 | スーパーダライアス |
| 067 | スーパーダライアスⅡ |
| 068 | SUPER桃太郎電鉄Ⅱ |
| 069 | SUPER雷電 |
| 070 | スーパーリアル麻雀スペシャル ミキ・カスミ・ショウコの思い出より |
| 071 | スーパーリアル麻雀PⅣ カスタム |
| 072 | スタートリング・オデッセイ |
| 073 | スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争 |
| 074 | STARパロジャー |
| 075 | スターブレイカー |
| 076 | ストライダー飛竜 |
| 077 | ストリートファイターⅡダッシュ |
| 078 | SNATCHER |
| 079 | スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト |
| 080 | スペースファンタジーゾーン |
| 081 | 3D MUSEUM |
| 082 | 聖戦士伝承 雀卓の騎士(仮称) |
| 083 | セクシーアイドル麻雀 |
| 084 | ゼロヨンチャンプ |
| 085 | ゼロヨンチャンプⅡ |
| 086 | SWORD MASTER |
| 087 | 卒業 グラデュエーション |
| 088 | 卒業写真/美姫(仮称) |
| 089 | ソルジャーブレイド |
| 090 | ソル:モナージュ |
| 091 | ダイノフォース |
| 092 | ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会 |
| 093 | ダウンタウン熱血物語 |
| 094 | ただいま勇者募集中 |
| 095 | 誕生 デビュー |
| 096 | ダンジョン・エクスプローラーⅡ |
| 097 | 断層都市ストレイロード |
| 098 | チキチキボーイズ |
| 099 | 超兄貴 |
| 100 | 超兄貴2(仮称) |
| 101 | 超英雄伝説ダイナスティックヒーロー |
| 102 | 超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング |
| 103 | 超時空要塞マクロス2036 |
| 104 | 出たな!!ツインビー |
| 105 | 天外魔境Ⅱ卍MARU |
| 106 | 天外魔境Ⅲ(仮称) |
| 107 | 天外魔境 風雲カブキ伝 |
| 108 | 天使の詩Ⅱ 堕天使の選択 |
| 109 | 天地を喰らう |
| 110 | ときめきメモリアル |
| 111 | トップをねらえ!/ Gun Buster VOL.2 |
| 112 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ |
| 113 | ドラゴンナイトⅡ |
| 114 | ドラゴンナイトⅢ |
| 115 | ドラゴンハーフ |
| 116 | ドラドラパラダイス |
| 117 | とらべらーず/ 伝説をぶっとばせ |
| 118 | ネオ・ネクタリス |
| 119 | 信長の野望 全国版 |
| 120 | ハイパーウォーズ |
| 121 | 爆笑 吉本新喜劇 今日はこれぐらいにしといたる/ |
| 122 | パチ夫くん3 時空大冒険(仮称) |
| 123 | 初恋物語 |
| 124 | パラディオン |
| 125 | パロディウスだ/ |
| 126 | パワーゴルフ2 ゴルファー |
| 127 | パワーテニス |
| 128 | パワーリーグ'93 |
| 129 | PC原人3 |
| 130 | PC原人シリーズ PC電人 |
| 131 | PCココロン |
| 132 | ピーターパックラット |
| 133 | 美少女戦士セーラームーン |
| 134 | 秘密の花園 |
| 135 | ファージアスの邪皇帝 |
| 136 | ファイヤープロレスリング3 Legend Bout |
| 137 | フィーンドハンター |
| 138 | フェイスボール |
| 139 | フォーセットアムール |
| 140 | フォーメーションサッカー オン Jリーグ |
| 141 | ふしぎの海のナディア |
| 142 | ぷよぷよCD |
| 143 | ブライⅡ 闇皇帝の逆襲 |
| 144 | フラッシュハイダース |
| 145 | ブラッドギア |
| 146 | ブランディッシュ |
| 147 | プリンス・オブ・ペルシャ |
| 148 | プリンセス・ミネルバ |
| 149 | ブルーフォレスト物語(仮称) |
| 150 | フレイCD サーク外伝 |
| 151 | プロ野球ワールドスタジアム'91 |
| 152 | ヘルファイヤー |
| 153 | ぽっぷるメイル |
| 154 | ポップ'nまじっく |
| 155 | ボンバーマン'93 |
| 156 | ボンバーマン'94 |
| 157 | 麻雀オンザビーチ |
| 158 | 麻雀クリニックスペシャル |
| 159 | 麻雀パラダイス(仮称) |
| 160 | 麻雀レモンエンジェル |
| 161 | マイト・アンド・マジック3 |
| 162 | マーシャルチャンピオン |
| 163 | マーブルマッドネス |
| 164 | マグナード |
| 165 | マジカルチェイス |
| 166 | マジカルパズル・ポピルズ |
| 167 | マジクール |
| 168 | 魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補 |
| 169 | マンハッタン・レクイエム |
| 170 | ミサイルファイター(仮称) |
| 171 | ミスティック フォーミュラ |
| 172 | ムーンライトレディ |
| 173 | 夢幻戦士ヴァリス |
| 174 | 女神天国 |
| 175 | メタモジュピター |
| 176 | メタルエンジェル |
| 177 | もってけたまご |
| 178 | モトローダーMC |
| 179 | 桃太郎伝説ターボ |
| 180 | 桃太郎伝説Ⅱ |
| 181 | モンスターメーカー 闇の竜騎士 |
| 182 | 闇の血族 遙かなる記憶 |
| 183 | YAWARA/ |
| 184 | YAWARA/2 |
| 185 | 幽☆遊☆白書 闇勝負!!暗黒武術会 |
| 186 | ライザンバーⅢ |
| 187 | ラストハルマゲドン |
| 188 | ラプラスの魔 |
| 189 | ラングリッサー 光輝の末裔 |
| 190 | Linda³ |
| 191 | 龍虎の拳 |
| 192 | ルイン 神の遺産 |
| 193 | レインボーアイランド |
| 194 | レミングス |
| 195 | ロードス島戦記 |
| 196 | ロードス島戦記2 |
| 197 | ワールドヒーローズ2 |
| 198 | ワルキューレの伝説 |

## アンケートに答えるうえでの注意

悪い例: 10　良い例: 010

### 1. 記入はていねいに。

回答欄の記入は、コンピュータで処理しますので、□からはみ出さないよう、算用数字で記入してください。1と4、1と7、4と9など間違いやすい数字には気をつけてください。

悪い例: 14　良い例: 14

### 2. 数字は1文字1枠、略さないこと。

□の中には1ケタの数字しか記入しないでください。また、2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスで記入してください。

### 3. 記入はしっかり濃いもので。

記入はHB0.5のシャープペンシルか、HB以上の濃い鉛筆。または、サインペンで記入して下さい。色着きペンは機械で読み取ることができませんので使用しないでください。

### 4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと。

せっかくプレゼントが当選しても「宛名不明」で賞品が届かない場合があります。

### 5. 移植希望のアンケート項目は正確に。

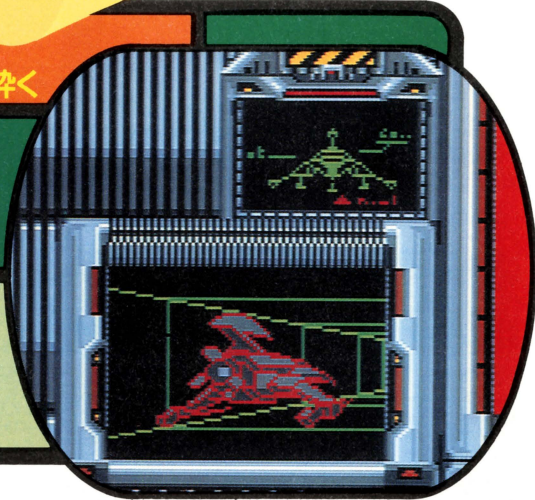
シリーズものの場合は何作目かも記入してください。名前が似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので、注意してください。

# NECアベニュー

太陽系を舞台にシルバーホークがベルサーの野望を打ち砕く

# スーパーダライアスII

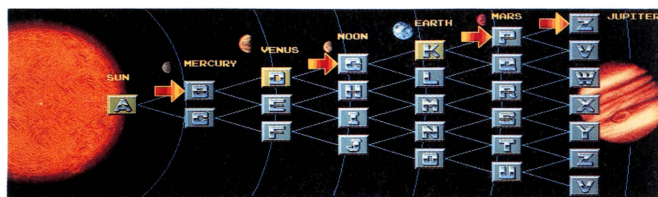
CD
スーパーCD-ROM²専用
12月23日発売予定
7800円(税別)
シューティング
コンティニュー
100%

**タイトル発表から長い年月が過ぎていた『スーパーダライアスII』が、ついに目の前に出現するぞ。今回は、パワーアップの全貌と、超巨大な敵について紹介していく。**

## ドハデなパワーアップで超巨大ボスをぶちのめせ!!

難易度高めの横スクロールシューティング。自機をパワーアップさせ、巨大なボスを倒していく。ゾーンと呼ばれるステージの数は全部で28。ただし、ゾーンクリアごとに分岐点が待ち受けているぞ。

ボスはすべて超巨大。攻撃も激しい

敵はかなり激しく攻撃してくる

ボス戦では、左右反転もできる

太陽から木星へ進んでいく。ゾーンクリアごとに2種類のコースを選ぶのだ

### 迫力満点のサウンド

『スーパーダライアスII』の音響システムには、従来のドルビーサラウンドではなく、ローランドSSという、特殊立体音響システムが使用されている。そのため普通のスピーカー、ヘッドホンでも、360度の立体音響が楽しめてしまうのだ。一聴の価値は十分にあるぞ。

ボスたちが前後左右上下から襲ってくるように感じるサウンドだ

### 自機を助けるパワフルな武器たち

特定の敵を倒すとパワーアップアイテムが出現し、それに触れると自機がパワーアップする。武器には、ショット、レーザー、ボムの3種類があり、さらにアームと呼ばれるバリアも存在している。

これがパワーアップアイテムだ

| | 性　能 | 初期状態 | 最強状態 |
|---|---|---|---|
| ショット | 自機シルバーホークのメインショット。最高8段階までパワーアップする。高レベルになるにつれ、攻撃範囲、威力が上がる | | |
| レーザー | 敵を貫通するレーザー。最高6段階までパワーアップが可能だ。威力は変化しないが、本数、攻撃方向が変わっていく | | |
| ボム | 下方向に落下していくボム。パワーアップは5段階。威力が上がっていくだけでなく、地表をはって飛ぶようにもなる | | |
| アーム | バリア。自機を包むように発生する。アイテムを取るたびに耐久力が上がり、色が変化していく。最強状態では金色に輝く | | |

# トリッキーな動きで行く手をさえぎる魚介類のボス

『ダライアス』シリーズのボスは、すべて魚介類をモチーフにデザインされている。『スーパーダライアスII』も当然、これにならっているぞ。各ゾーンには、中ボスとボスが1体ずつ待ち受けているが、ここでは、AからFまでの、すべての中ボスとボスを紹介していく。

## SUN(太陽) —ZONE A—

太陽のステージには、ゾーンはひとつだけしかない。中ボスはシーラカンスをモチーフにしたキングフォスル。口から3WAYショットを吐く。ボスのゴールデンアイズは、名前のとおりキンメダイがモチーフ。口と頭部の2ヵ所から攻撃してくる。

中ボス　キングフォスル

⬆画面下から出現した後、いったん隠れ、すぐに前方から攻撃してくる

ボス　ゴールデンアイズ

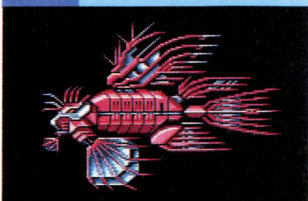
⬆相手がこちらを攻撃しているときしか、こちらの攻撃が効かない

## MERCURY(水星) —ZONE B〜C—

水星にはBとCの2つのゾーンがある。ゾーンBとCの中ボス、ガードサベージとハイパースティングは、それぞれサメとミノカサゴがモチーフ。ゾーンBとCのボス、B−ガーディアンとキラーヒジアは、それぞれガーデンイールとアジがモチーフになっている。

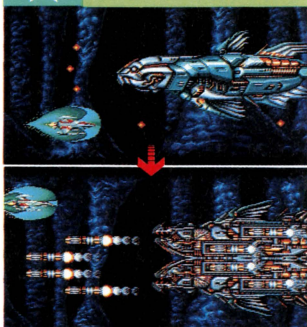
中ボス　ガードサベージ

⬆ゾーンBの中ボス。口から火の玉を吐いたあと、突進してくる

中ボス　ハイパースティング

⬆ゾーンCの中ボス。自機の攻撃を受けると、背ビレなどがもげていく

ボス　B−ガーディアン

⬆ゾーンBのボス。火を噴いたり、頭部を飛ばしたりして攻撃してくる

ボス　キラーヒジア

⬆ゾーンCのボス。体（？）を開いてミサイルを発射してくる

## VENUS(金星) —ZONE D〜F—

金星には3つのゾーンがあるが、実はゾーンDとEのボスは同じキャラクタになっている。ゾーンD、E、Fの中ボス、ビッグラジャーンヌ、リトルストライプ、ファッティングラトンは、それぞれエイ、エンジェルフィッシュ、ピラニアがモチーフ。ボスのリベンジシャーク、ディープドラゴンは、それぞれジンベイザメ、シードラゴンがモチーフだ。

中ボス　リトルストライプ

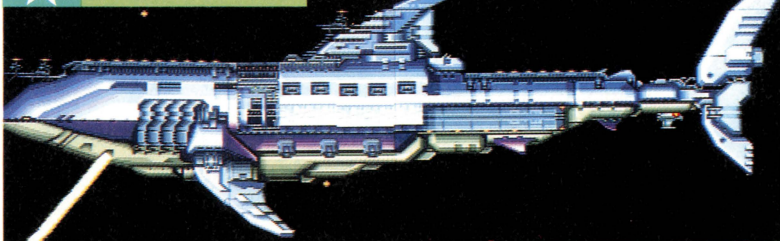
⬆ゾーンEの中ボス。弱点は背ビレ、胸ビレ、頭部。ヒレは、こちらの攻撃を受けるともげてしまう

中ボス　ビッグラジャーンヌ

⬆ゾーンDの中ボス。ヒレにある2つのビーム発射口と尾の先端が弱点

中ボス　ファッティングラトン

⬆ゾーンFの中ボス。口から子供を多数吐いて攻撃してくる

ボス　リベンジシャーク

⬆ゾーンD、Eのボス。自機の大きさと比べてもらえばわかるが、とてつもなく巨大。なんと約3画面分の大きさだ。弱点は尾ビレと頭部

⬆まずは尾ビレを壊そう

⬆弱点の頭部は、当たり判定が小さい。正確に狙う必要がある

ボス　ディープドラゴン

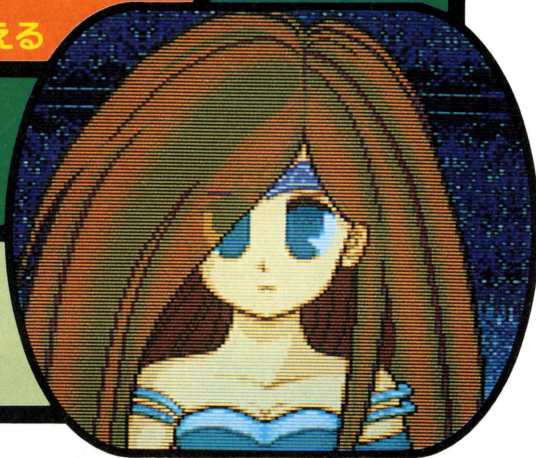
⬆ゾーンFのボス。こいつも1画面では収まらない。体全体が弱点だ

NECアベニュー

戦乱の地アンドレシア大陸を舞台にドラマは新展開を迎える

# モンスターメーカー 闇の竜騎士

CD スーパーCD-ROM²専用
'94年2月下旬発売予定
7800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
99%(11月16日現在)

残念ながら、2月に発売が延期されてしまった『モンスターメーカー』。今回は、テレシア大陸を離れた主人公ライアたちの次なる冒険の舞台、アンドレシア大陸を中心に紹介する。

## 未知の大陸アンドレシアでライアを待ち受けるものは!?

自分の出生の秘密を探る旅に出た主人公ライアは、自分とよく似た種族が住むという、アンドレシア大陸を目指すことになる。旅立ちのテレシア大陸で占い師ヴィシュナス、エルフのロリエーンの2人をパーティに加え、船でアンドレシア大陸に渡る。大陸に足を踏み入れた途端、ヴィシュナスが恐ろしく強大な憎悪を感じ取る。しかしそれと同時に、勇気ある仲間との出会いも予言するのだった。

⬆テレシア大陸で会う謎の男ウォーケン

⬆ライアはモンスターを仲間にする不思議な力を持っている

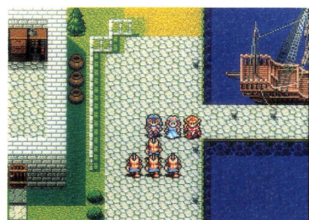
⬆冒険の中で繰り返される仲間との出会いと別れのドラマ

### 戦乱うずまくアンドレシア大陸

広大な領土を誇るアンドレシア帝国が栄える大陸。皇帝バルバランが統治しているが、その側近である原理学者モンドール、機動器学者モンタズナの2人が、次期皇帝の座を狙い暗躍している。2人の側近はそれぞれ自治領を持っており、その領土を巡る争いが、この地を戦火の絶えない大陸にしている。また、大陸の奥深くには、世界で最も古いエルフの一族が住むという。

⬆入り組んだ地形になっているため、町から町への移動はけっこうタイヘンだ

### 港町ハムテン 女戦士ラクーナ登場

ライアたちは、船でアンドレシア大陸の最東端にあるハムテン港にたどりつく。到着早々、ガラの悪い狂戦士たちに絡まれるが、さっそうと現れた女戦士、ラクーナに助けられる。彼女は傭兵としてパーティに加わり、強力な助っ人になってくれるぞ。

⬆取り囲まれてしまったライアたち

⬆雇い賃はけっこう高いけど…？

### エルフの森アスターン エルサイスを救え

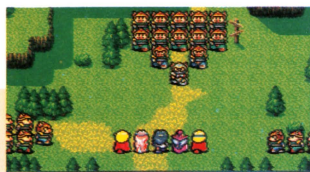
大陸の中心部に行くには、ダークエルフの王ゼールスが治める森を通らなければならない。一行は森の中で、テレシア大陸のエルフの王子、エルサイスの弓を拾った。エルサイスの危機を知った一行は、ゼールスの居城に乗り込む。はたして、そこで見たものは…？

⬆道端にエルサイスの弓が…。この森のどこかに、彼がいるのか!?

⬆テレシア大陸のエルフを統べる王子だが、現在は行方不明になっている

⬆たしかゼールスは、エルサイスの親友だったはずなのだが…？

## 城下町ファーン オークとの攻防戦

城下町ファーンでは、炎の魔法の使い手ルフィーアが仲間に加わる。街を出ると突然、ファーンに攻めてきたオークの大部隊と遭遇。オークの力攻めに壊滅寸前のそのとき、数千のランドドラゴンを率いたウォーケンが救援に駆けつける。

突然オークに取り囲まれてしまう

倒しても倒してもきりがない!

ランドドラゴンの大群がオークの部隊を急襲し形勢は逆転

ちょっとドジなルフィーアだけど、潜在能力はバツグン

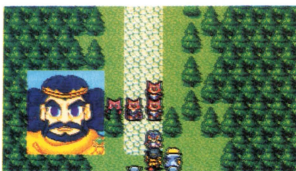
## 帝都ザムザン 新たな試練の予感

ザムザンはアンドレシア帝国の中心都市。そこにそびえるザムザン城では、アンドレシア皇帝バルバラン、原理学者モンドール、機動器学者モンタズナの3人と謁見する機会を得る。3人はライアたちの力を利用して何か企てているらしく一行にあることを依頼する。

3人とも悪党っぽい顔をしている

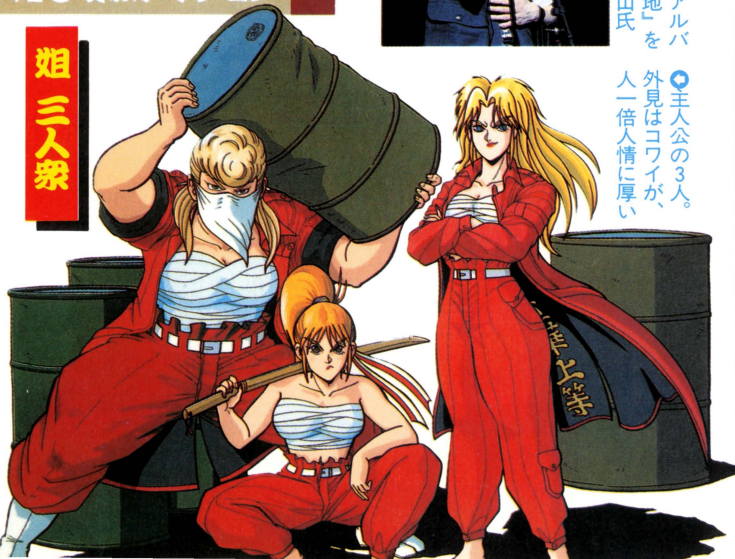
はたしてライアたちの運命は…?

### 伝説の騎士ドラゴンナイツとは

18年前の戦争で、巨大なドラゴンを駆り一騎当千の驚異的な戦歴を残した、3人のドラゴンライダーを指す。そのうちの2人が、現在のテレシア皇帝マクネイル、アンドレシア皇帝バルバランというわけだ。

ドラゴンナイツの一人マクネイル。ストーリーのカギを握る!?

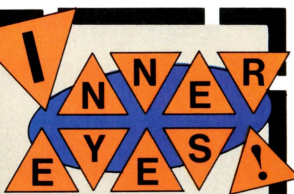
## 『超兄貴』のスタッフが贈る硬派アクション

あの『超兄貴』の開発スタッフを中心に、レディス(女暴走族)をテーマにしたゲームの開発がスタートした。内容は、横スクロール型の格闘アクション。プレイヤーは3人のキャラの中から1人を選択し、対立するグループと闘争を繰り広げながら、シマ(なわばり)を増やしてゆく。途中、木刀や特攻服などのアイテムを通信販売で入手し、闘いに使うこともできる。またストーリー性も強く、重要なシーンでは会話ウィンドウが開き、熱いドラマが展開していくのだ。

主人公の3人。外見はコワイが、人一倍人情に厚い

### 音楽は葉山氏が担当

音楽はもちろん、『超兄貴』で高い評価を得た葉山宏治氏が担当。一種異様なノリで『超兄貴』ワールドを見事に表現した葉山氏。このゲームでは、いったいどんな世界を構築してくれるのだろうか。

来年1月には新しいアルバム『超葉山~兄貴番外地』をリリースする予定の葉山氏

## INNER EYES!

### モンスターメーカー音楽CD

NECアベニューより、ミニアルバム『モンスターメーカーCDII』(税込1500円)が発売中。これは、昨年末にリリースされた音楽CDに未収録だった7曲を、新たに収録したもの。音楽を担当しているのは、多くのPCエンジンソフトを手掛けているティーズミュージックだ。ゲームの発売まで、このアルバムを聞いてガマンしよう!?

抽選でオリジナルテレカが当たるプレゼントもアリ

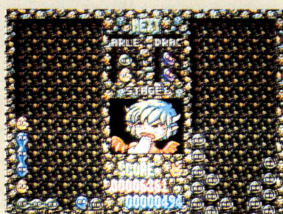
# NECアベニューから「低価格CD-ROMシリーズ」登場

NECアベニューの新作タイトル5作品が、4800円～6000円という思い切った低価格設定で発売される。値上がりする一方のソフトの価格状況に、一石を投じるであろう注目のラインナップ。今後も移植タイトルを中心に、展開していきたいとのことだ。

## ぷよぷよCD

低価格CD－ROMシリーズの第1弾を飾るのがこのビッグタイトル。かわいいキャラが人気のパズルゲームだ。PCエンジン版はメガドライブ版の完全移植プラスα。CD－ROMの特性をいかし、すべてのセリフを音声で聞くことができる。また2人対戦では、自分のキャラを選ぶこともできるぞ。

⬆ほんの数秒間のビジュアルデモに、豪華声優陣をぜいたくに起用

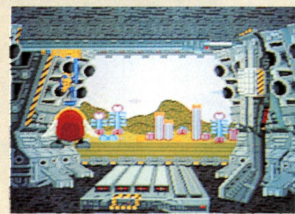
⬆以前紹介した画面は背景が真っ黒だったが、ちゃんと入ってるね

⬆大連鎖を決めて勝利したときの快感は、思わずくせになりそう

## ストライダー飛竜

アーケードカード専用ソフトとして不死鳥のごとくよみがえった『飛竜』。『チキチキボーイズ』と同じく、カプコンのアーケード版からの移植だ。プレイヤーキャラ飛竜のダイナミックな動きと、ドラマチックなストーリー展開は、3年たった現在でも一見の価値あり。

⬆ハードアクションの連続だ

## スペースファンタジーゾーン

発売未定カレンダーに長い間鎮座していたこのゲームも、「低価格シリーズ」を機にやっと発売のメドがたった。『スペースハリアー』の視点から見た『ファンタジーゾーン』という、PCエンジンオリジナルのシューティングだ。『ファンタジーゾーン』の敵キャラ総出演は、昔からのユーザーには涙モノ。

⬆「オパオパ、行きま～す」と元気に発進。パステル調のグラフィックに、ポップなBGMがマッチ

## チキチキボーイズ

カプコンのアーケード版からの移植で、横スクロール型のアクションゲームだ。双子の王子が剣と魔法を駆使し、コミカルな敵キャラに挑む。もちろん、2人同時プレイで協力して戦うことも可能。

➡アルル王国で繰り広げられる大冒険

⬆剣と魔法を駆使して進んでいく。2人でプレイすれば楽しさ倍増

⬆ステージの最後ではこんなコミカルなボスキャラが待ち受ける

## クイズアベニュー3

今回新たに発表された、NECアベニューオリジナルのクイズゲームシリーズ完結編。ストーリー仕立てのRPGモードと、多人数プレイも可能なパーティモードの2種類で構成。期待どおり、美少女キャラがたくさん登場する予定。ビジュアルのクオリティも高いぞ。

⬆パーティを組んで冒険。本格的

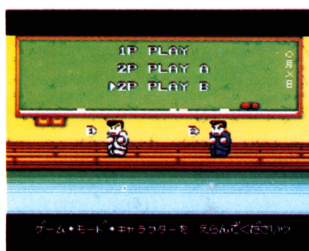
⬆RPGモードの主人公は女のコ

⬆⬆心強い仲間のみなさんです♡

| タイトル一覧 | 価格 | 発売予定日 | 媒体 | 開発状況 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|
| ぷよぷよCD | 5600円 | '94年1月予定 | スーパーCD-ROM² | 80% | 現在急ピッチで調整中。メガドライブ版をクリアした人ももう一度プレイしてくれ！　きっと楽しめるぞ!!（ふっふっふっ） |
| チキチキボーイズ | 4800円 | '94年2月予定 | スーパーCD-ROM² | 100% | 背景の2重スクロールをのぞけば、感触はアーケード版そのもの！　カプコンのアクションゲームの、もう一つの真髄です |
| ストライダー飛竜 | 6000円 | '94年3月下旬予定 | アーケードカード専用 | 70% | ビジュアルシーンのアフレコも無事終了。現在は、プレイヤーが操る飛竜の動きをアーケード版なみにするために細部を調整中 |
| スペースファンタジーゾーン | 4800円 | 未定 | スーパーCD-ROM² | 90% | 開発はほぼ終了し、残るはパラメータ関係の調整のみ。発売のタイミングを見計らって、フィニッシュする予定です |
| クイズアベニュー3 | 未定 | 未定 | スーパーCD-ROM² | 40% | ミョーな味のするクイズシリーズ、その完結編です。純RPGノリの世界を舞台に、見田竜介先生の美少女たちが大活躍 |

※表中の価格表記はすべて税別です。また開発状況は11月16日現在のものです

# 2人の熱血野郎の女子高生救出大作戦

2人同時プレイ可能のアクションゲーム。くにおとりきの2人が協力して、さらわれたりきの彼女を救出するのが目的だ。アイテムによってパラメータを上げ、キャラクタを成長させることができたり、凶器で相手を叩きのめすことができる。立ちふさがる高校生グループを粉砕し、最終目的の冷峰学園へ乗り込んでいくのだ。

2人同時プレイ可能。さらにプレイヤー同士の乱闘もできるのだ

## 細かい能力値が存在

くにおたちのパラメータは細かく9つに分かれている。パラメータを上げるためには、敵を倒してお金をため、お店で売っているアイテムを利用するのだ。使用するアイテムにより、どのパラメータが上がるかはまちまちである。

アイテムで数値を増やせるぞ

お店で食事をすることで体力などが上がる

H本を買うくにお。別に変なコトに使うわけじゃない。ホントだぞ～

### 9つのパラメータ

| | |
|---|---|
| ぱんち | パンチでの攻撃力を表し、値が大きくなると強力 |
| きっく | キックの攻撃力。値が増えると与えるダメージも増加 |
| ぶ　き | 武器を使ったときの攻撃力。値が大きいとさらに強力 |
| ちから | 武器を投げたときの攻撃力。数値の増加で威力アップ |
| すばやさ | 動作のすばやさを表す。すばやいと、攻防ともに有利 |
| ぼうぎょ | 受け身のうまさを表し、高いと攻撃を自動的に防御 |
| うたれづよさ | ダメージに対する強さ。ダメージが受けにくくなる |
| きりょく | 一定値以上あれば、体力がなくなったときでも復活 |
| たいりょく | 体力の状態を表す。大きいほどダメージに耐えるのだ |

## 要所要所で待つボス

冷峰学園を目指して戦っていくと、特定のステージで番格クラスのボスが出現し、こいつらを倒さないと先に進むことができない。しかも、ボスは先に進めば進むほどパワーアップ。巧みに攻撃をかわしてくるので、こちらもさまざまなアイテムでパラメータを強化して臨め！　さらに、マッハパンチ、マッハキックなどの必殺技を身につけることが必要になるぞ。

町の中を歩き回って、不良高校生グループを倒していくと…

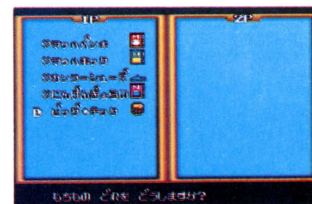
番格が現れるときがあるのだ。行く手をジャマするヤツは粉砕しろ！

うだうだぬかしてんなよ！

ついに冷峰学園、4天王が登場。武器や必殺技を駆使して立ち向かうのだ

## 冷峰学園に突入！

市街地で番格クラスの中ボスをすべて倒すと最終目的地、冷峰学園の内部に入ることができる。ここには、さらわれたりきの恋人である花園高校の女生徒、島田真美がとらわれている。校舎内では休むヒマもなく、つぎつぎと敵の生徒や番格クラスたちが襲ってくるぞ。そして、最後のボス竜一と竜二の通称“ダブルドラゴン兄弟”との戦いが待っているのだ！

とうとう冷峰学園にたどりついたと思ったら、また敵が現れたぞ

最後の決戦に備えて、アイテムや必殺技はできるだけ手に入れるのだ

冷峰学園内ではつぎつぎと手ごわいヤツが出現する

冷峰学園・竜一・竜二

ついに、騒動の張本人が現れた。最後の戦いが始まる

ナグザット

邪神クマーハの復活によせて「継承者」の血が今よみがえる

# 闇の血族 遥かなる記憶

CD
スーパーCD-ROM²専用
12月17日発売予定
9800円(税別)
アドベンチャー
バックアップメモリ
100%

古代中南米のマヤの血が、現代のアパレル業界を舞台に不可解な殺人事件を引き起こす。3人の美女を中心に繰り広げられるホラーアドベンチャーの、前半部分を徹底紹介する!!

## ビジュアル豊富なデジコミタイプのアドベンチャー

現代のアパレル業界と古代マヤ文明という奇妙な取り合わせが、逆に戦慄を誘うホラーアドベンチャー。コマンド選択方式だが、選ぶ個所は少なく、デジタルコミックのようにサクサク話が進んでいく。豊富なビジュアルと、全セリフが声優の肉声で語られるシステムで、とてもプレイしやすい。

↑デジコミ感覚で進む

↑デザイナーが主人公だ

↑コマンドを選択する個所は少ない

↑ゲームの途中では、大きな画面でのビジュアルが挿入されることもある

### 主要登場人物は3人の美女

主要登場人物は、伊澤魅由(いざわみゆ)、姫野里沙(ひめのりさ)、雪原リーン(ゆきはら)の3人。全員アパレル関係の仕事に就いているという設定で、タイプは違うが、いずれ劣らぬ美女ばかりだ。

#### 伊澤魅由

主人公。スタジオY○の最年少デザイナーで、19歳。「相手の感情起伏が見えてしまう」という能力を持ち、そのため幼いころからコンプレックスを感じていた。デザイナーになってからは、この能力を仕事に発揮して、メキメキと頭角を表し始めている。

↑ほがらかで意志の強い女性だ

#### 姫野里沙

一般公募のモデルオーディションにおいて鳴り物入りで採用された、スタジオY○の専属モデル。美人というよりも「かわいい」タイプの女の子で、雑誌モデルを中心に活躍している。主人公の伊澤魅由とは仲が良く、よく行動を共にしている。

↑おっとりとした女の子

#### 雪原リーン

スタジオY○関連施設の専門学校の卒業生。現在は若手スタイリストとして、ファッションショー、雑誌、イベントなどで活躍し、将来を期待されている。ハッキリとした物言いをする、アダルトな雰囲気の女性。20歳。

↑ちょっとキツイ印象の女性だ

# 「スタジオＹｏ」を取り巻く奇妙な連続殺人事件

ここでは、物語の前半部分、主人公伊澤魅由が姫野里沙と共にメキシコへ飛ぶまでを紹介していく。ここまでのコマンド選択は数ヵ所のみで、簡単なものばかりだ。

伊澤魅由の立場で事件を追う

## 人物紹介〔パーティー会場～魅由の部屋〕

まずは導入部分。パーティ会場というシチュエーションでさまざまな人物を紹介していく。えんえんと主人公のモノローグが続くが、重要な情報も含まれているので、ここはガマンして聞いておこう。ここでの登場人物は、主人公の伊澤魅由のほか、矢萩葉、高峰マリー、山辺唯の合計４人。この中に殺人事件の犠牲者がいる。

高峰マリー。世界的なトップモデル。オカルトに興味を持っている

矢萩葉。スタジオＹｏの主宰。ストーリー上は重要人物ではない

山野辺。雑誌等で活躍しているモデル。登場回数はそれほど多くない

## 第１の殺人〔フェリクス～スタジオYo〕

コマンド選択が初めて登場するが、簡単なもの。「話す」の項目のすべてを何回か選択すると、新しい項目が追加されるというしくみになっている。重要人物は、主要登場人物の１人、姫野里沙とフェリクスのマスター、河野瞬の２人。ストーリー上の重要点は、姫野里沙の夢の内容、４人でメキシコに行くという話、そしてマリー高峰の変死の３つ。

フェリクスのマスター、河野瞬。伊澤魅由に重要なヒントを与える

メキシコへ行く予定だ

ついに最初の犠牲者が

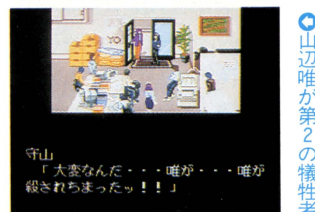

不可解な死に方をする

## 第２の殺人〔魅由の部屋～スタジオYo〕

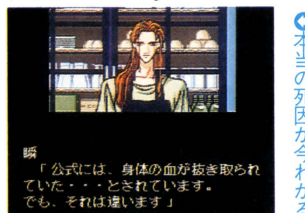
本格的なコマンド選択がある。移動場所は３ヵ所あるが、重要なのはマリーのマンション。最初のうちは、警官がいて中に入れないので、そのほかの場所を行ったり来たりしていよう。そのうちに警官がいなくなるので、そのスキに入ることができる。そのあとフェリクスに行くと、３人目の主要登場人物、雪原リーンがいる。

３ヵ所の行く先を行ったり来たりすることになる

マリーの部屋の中。変な置物がある

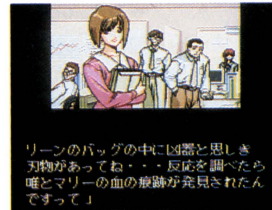
リーンにバッタリ会う

山辺唯が第２の犠牲者

## 犯人逮捕？〔フェリクス～メキシコシティー〕

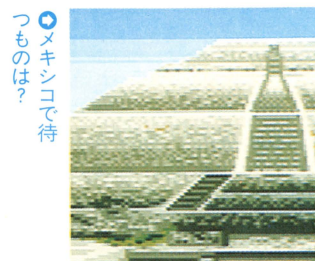
ここではコマンド選択が登場しない。しかし、重要な情報が満載されているので、セリフを見逃さないようにしよう。新しい重要人物は登場しない。ポイントは、河野瞬の話、魅由の部屋を訪れた姫野里沙の態度の２点。この２つがストーリー上のターニングポイントとなっている。

本当の死因が今わかる

いきなり意味不明なことを言いだす河野瞬。何かを知っているようだ

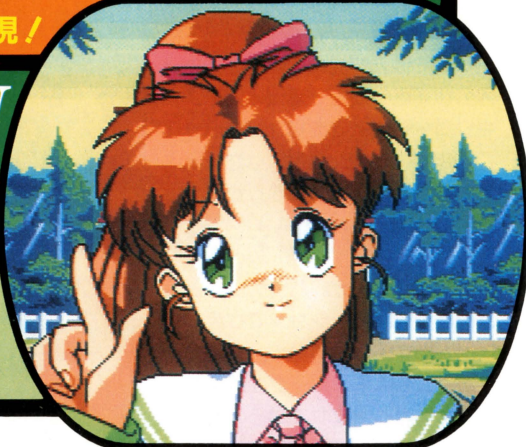
リーンが逮捕された!!

不可解な言動の里沙

謎の解明を決心する

メキシコで待つものは？

ナグザット

美人3姉妹と麻雀対局。勝てばうれしいビジュアルが出現！

# スーパーリアル麻雀PⅣカスタム

好評だったアーケード版をほとんどそのままPCエンジンに移植した。家庭用ゲームのため、ビジュアルにアレンジが若干加わっているが、なめらかなアニメーションは健在だ。

## 業務用にオリジナルモードを加え、さらにボリュームアップ!!

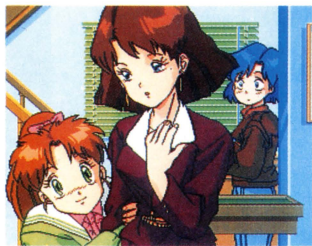
PCエンジン版では移植にあたって、デモシーンにいたるまで、細部にわたってアーケード版を再現。さらに、2つの新しいモードが追加されていて楽しみ方の幅が広がっているのだ。

デモシーンもカットされずに収録

### 美人3姉妹と対局するのがメイン

このゲームのメインとなる部分は、アーケード、コンシューマーの2つのモード。この2つは雀荘で愛菜、悠、香織の美人3姉妹と対局する。アーケード版とほぼ同様の内容をプレイできるのだ。

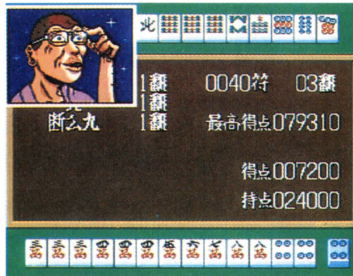
コンシューマーモードの方は難易度が低く抑えられている。スタート時点の持ち点が、アーケードモードが千点なのに対し、2万5千点あること。またビジュアルを途中までしか見ることができない、といった点も異なっている。

こんな雀荘があれば毎日通いたい

アーケード版と同じで、かなり手ごわい麻雀を打ってくるのだ

対局で見事に勝利すると…

お約束のアニメビジュアルも期待を裏切らないデキ

### 開発者9人と対局するフリー対局モード

PCエンジン版では、ナグザットの開発陣と対局するモードが新たに追加されている。全9人の対戦相手は、それぞれ性格が設定されていて、個性的な打ち方をする。対局はプレイヤー、相手側、ともに持ち点2万5千点で開始。相手の持ち点をなくせば勝ちだ。さらに、3姉妹がプレイヤーの勝利を祝福するグラフィックが、ごほうびとして表示されるのだ。

これがナグザットの開発のみなさん。かなり個性的な顔触れがそろっている。麻雀の打ち方も個性的

こういったウインドウがセリフとともに対局中に挿入される

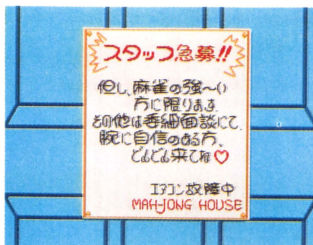
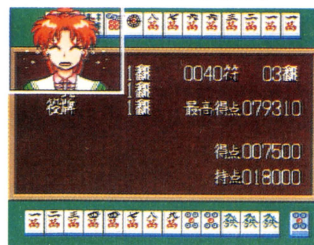
対局中に入るセリフは、モデルになった開発者本人が担当したもの。妙なセリフは爆笑ものだ

### フリー対局モードをクリアすると

フリー対局モードのクリア画面に表示されるパスワードを9人分すべて集め、並べ換えるとクイズになる。このクイズの答えをハガキに書いて、下記の住所へ送ると正解者には『スーパーリアル麻雀』にちなんだ(!?)賞品がもらえる。〒112 東京都文京区音羽1-1-1音羽島根ビル 株式会社ナグザット「スーパーリアル麻雀」係まで。

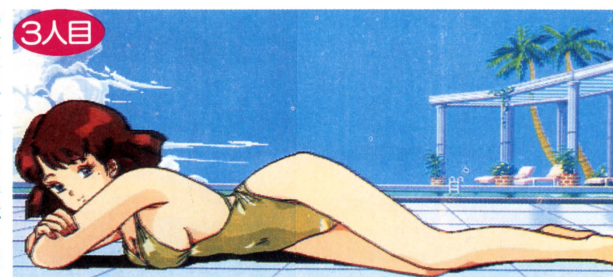
これが、そのクリア画面。パスワードは丸文字で1文字だ

# エアコン故障中の雀荘で繰り広げる美人3姉妹との熱い闘い

移植されるにあたって、新しい設定が加えられている。3姉妹の経営する雀荘へバイトを申し込み、試験として姉妹と対局する設定は同様。だが、ドアの貼り紙に「エアコン故障中」という文が加えられている。つまり、エアコンの効かない室内で対局することになるのだ。外は真夏の炎天下。負けがこんでくると女のコもアツくなり、それにともない女のコの露出度もアップしていくというわけ。

スタッフ募集の貼り紙に、エアコン故障中の文字が

対局で女のコを負かせてアツくさせると、うれしいビジュアルが登場

一番手の愛菜ちゃん

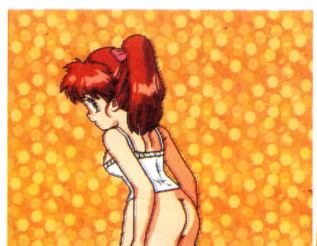
次は高校生の悠ちゃん

最後は女子大生の香織さんがお相手。さすがに手ごわいぞ

## 勝負に勝つと温度もさらに急上昇

この麻雀では、プレイヤーが1回勝つごとに、女のコのアニメビジュアルが展開する。

プレイヤーが女のコからあがるたびに、雀荘の室内温度はどんどん上昇。それにともない、女のコはガマンできずにだんだんと薄着になっていく。だが、プレイヤーが負けてしまうと涼しくなってしまい、1枚着てしまう。連続して勝ち続けないと、せっかくアツくなっている女のコも冷めてしまうのだ。1人につき5パターン用意されているアニメシーンを、すべて拝むのはなかなか大変。

まずは、かる〜く上着から…

そして、だんだん室温が上昇

おおっ! いいもの見ちゃった♡

### 愛菜 MANA

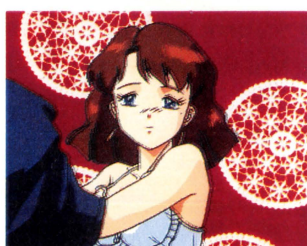
まだ、カワイイといった感じの愛菜ちゃんは、恥じらいながら少しづつ脱いでいくしぐさがたまらない。

アツさにたまらず、とうとうスカートまで脱ぎだす愛菜ちゃん

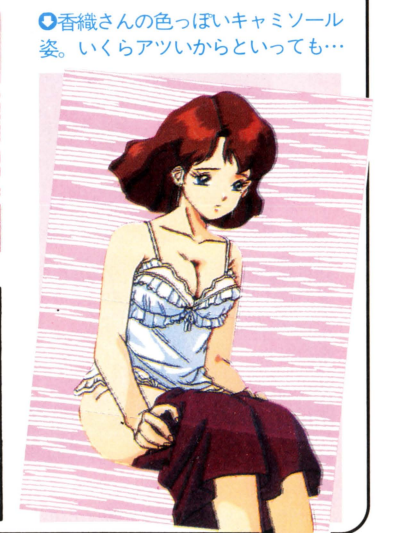
悠ちゃんは下着もスポーティ!

### 悠 YUU

元気ハツラツとした悠ちゃんは脱ぎっぷりも豪快。服を脱ぐたびに、大きめのバストが揺れるのがイイぞ。

スポーツの好きな悠ちゃんはシンプルな下着を愛用しているのだ

女子大生ともなると下着もHだ

### 香織 KAORI

さすがは女子大生♡ 着けている下着もアダルトっぽい。セリフやポーズも色っぽい。ドキドキものだ。

香織さんの色っぽいキャミソール姿。いくらアツいからといっても…

# 日本物産

打倒甲賀!! 繭羅を救え

## 伊賀忍伝 凱王（がおう）

独特の世界観を持つアクションゲーム。詳細な設定のバックグラウンドと豊富なビジュアルでのめり込んでしまう。

CD
スーパーCD-ROM²専用
12月10日発売予定
7900円(税別)
アクション
コンティニュー・バックアップメモリ
100%

## 剣と魔法の和風SF忍者活劇

横スクロールが基本のアクション。ダメージ制を採用している。江戸時代とSFが融合した、独特の雰囲気がなかなかグッドだ。ステージの最初やボスを倒したあと、さらにはステージ途中にもビジュアルシーンが挿入され、そのたびに強力な装備を入手していく。

ユニークな設定のアクション。ダメージ制で、また、タメ打ちもある

オープニングのキャスト紹介は映画のようだ

ステージの要所にビジュアルシーンが挿入され、雰囲気を盛り上げる

### 3種の攻撃方法

主人公、凱王の攻撃方法には、刃(ヤイバ)、手裏剣、電磁忍法の3種類があり、ステージが進むごとに、ビジュアルイベントによって強力なものが入手できる。また、このほかにも鎧、小道具といったアイテムが入手でき、戦いを有利なものにしてくれる。

イベントでより強力な装備を入手する

種類によってグラフィックが変わる

タメ打ちの手裏剣。攻撃範囲が広くなる

画面上の敵すべてにダメージを与える

## 現代鎖国日本で暗躍する3つの影

このゲームの設定では、3種類の忍者の流派が存在し、それぞれの覇権を争っている。ここでは、この3つの流派、電磁伊賀、爆忍甲賀、鬼忍風魔の対立関係と、それぞれの代表的な人物を紹介する。

### 電磁伊賀

主人公、服部凱王の属する流派。徳川家に従事していて、爆忍甲賀と敵対関係にある。姫の徳川繭羅（まゆら）を爆忍側に奪われてしまい、その際に凱王の祖父が爆忍甲賀に殺害されている。凱王は繭羅奪回のために、爆忍甲賀の本拠地に向かう。

左から、三河三郎、徒然道兵（つれづれどうへい）、髪結依魅（ゆいよりみ）。凱王の手助けをしてくれる

右側が主人公の服部凱王。左側がその父である、服部豪鉄

爆忍甲賀の手に落ちた徳川繭羅

### 爆忍甲賀

豊臣家に従事している。長い間電磁伊賀と冷戦状態にあったが、秀吉の片腕ともいえる客将ドッペルゲン＝ハウザーの計画した、徳川繭羅誘拐作戦の成功により一気にその均衡が崩れる。今まさに覇権を握ろうとしている流派だ。

爆忍甲賀の面々。ボスキャラとしても登場する。赤く光る目が不気味だ

### 鬼忍風魔

電磁伊賀、爆忍甲賀の2大勢力とはまったく別の、第3の勢力である流派。冷戦の均衡が崩れたのを境に、覇者となりつつある爆忍甲賀側に味方する。風魔小十郎を頭領に、風魔蘭、百合、薔薇の3人が登場。空中戦艦を用いて、徳川家、電磁伊賀側の首都である京都を火の海にする。

右から2番目の唯一の男性が、風魔小十郎。バックは空中戦艦だ

## フィールドを進む2人打ち麻雀

悪魔城のクィーンを倒すためにフィールドを進んでいき、悪魔の女性達と麻雀で戦っていくという設定の2人打ち麻雀。悪魔の女性達に勝つと、そのたびにフィールドのルートが伸びていき、次の相手と対戦できるようになる。

ゲームは一般的な2人打ち麻雀。相手の女の子は実写取り込みだ

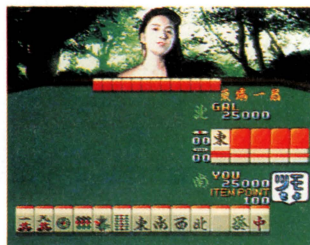
挿入されるビジュアル。これだけ見ると、麻雀ゲームとは思えない

勝つとルートが現れる

## ウル技活用で戦いを有利に

このゲームには、アイテムポイントというものがあり、麻雀に勝つとこのアイテムポイントが増えていく。そして、それぞれの女の子と麻雀をする前に、これによってさまざまなアイテムを購入して、ウル技を使うことができるのだ。アイテムは全部で14種類。これらを駆使して勝利をモノにしよう。

14種類のアイテム。当然、ポイントの高いものほど強力だ

このアイテムポイントをため、アイテムを買って、ウル技を使う

超強力な「禁断の積込み」

## 実写取り込みの女の子たち

麻雀に勝つと、女の子のムフフなシーンを見ることができる。女の子は全部で18名。アニメタッチではなく、実写取り込みなのだ。そのためすべて静止画像になっているが、動くアニメ調の女の子と静止画像の実写の子、どちらがいいかは意見の分かれるところだろう。ただ、アニメ調の子に飽きたという人にはお勧めだ。

このようなアップの画面もある。ちょっと画像が荒いのが難点だ

# 徳間書店インターメディア

半年程前に付き合っていた、先輩の都筑蒔絵が殺害された！

# 秘密の花園

CD スーパーCD-ROM²専用
12月10日発売予定
7800円（税別）
アドベンチャー
バックアップメモリ
100%

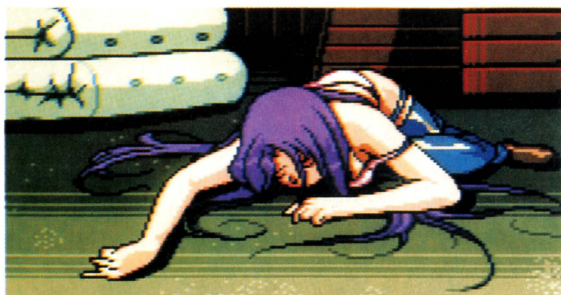
恋愛がテーマの学園サスペンスものアドベンチャー。主人公は3日間という期限付きで殺人事件を解決しなくてはならない。今月は主人公の足取りを追ってストーリーを紹介する。

## 学園が舞台のサスペンスアドベンチャー たった3日間で殺人事件を解決

主人公（名前はプレイヤーが決める）が通う高校で起こった都筑蒔絵殺人事件を捜査するメッセージ選択方式のアドベンチャー。探偵の須藤姫香、親友の矢萩健、被害者の妹である都筑伊万里の中からパートナーを1人を選ぶことができる。しかし、期限はいずれの場合も、たったの3日間なのだ！

↑メッセージを選択して進めていくタイプのサスペンスアドベンチャー

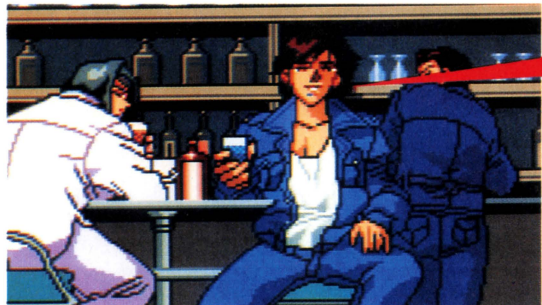
↑パートナーと共に体育館、図書館、花壇、校舎、講堂、テニスコートと花乃園高校の中を捜査していく

↑校舎の中に入ると、この画面になる。廊下を移動してクラスの中に入り、調査することができる

↑主人公が通う高校で、昔の彼女都筑蒔絵が殺害された。学園側の発表では事故死ということだが…

## 1日目・蒔絵の怪死事件の調査を開始

1日目は、「岩清水克己が蒔絵に告白したがフラれた」「主人公と別れたあと、蒔絵は医大生の早坂と付き合っていた」「安川俊紀と蒔絵が付き合っていた」などなどの男関係の話が聞ける。かくいう主人公も、蒔絵と付き合っていたが、半年ほど前に一方的にフラれていた。蒔絵は数多くの男のコと交際があり、捜査を進めれば進めるほど、男女関係のもめ事の線が濃くなってくる。美人ってコワイ!?

↑殺された蒔絵のクラスメート源桜子からは岩清水克己のウワサの話が聞ける

↑蒔絵の親友だった上村奈保の話では医大生の早坂と蒔絵が付き合っていたとか

蒔絵はね…したい時にデキる女だった。

↑俊紀がカフェバー「我羅舎」で遊び仲間と蒔絵に関するウワサ話をしている

## 1日の終わりは…

1日が終わると、姫香の部屋で打ち合わせをする。姫香が集めた情報と、自分が集めた情報を合わせて整理する。2つの情報を総合して、姫香が探偵の目から見た意見などをコメントをしてくれるので非常に参考になる。

↑姫香と1日のまとめをする。自分の頭の中を整理することができる

## 2日目・始業前に第2の怪死事件が…

2日目は佐久間怜子が安川俊紀の死を知らせに、教室に駆け込んでくるところから始まる。

俊紀の死因は「特発性心筋症」。「特発～」は、原因不明の死に対して、しばしば使われる病名だとか…。誰かに殺された可能性が大だ。俊紀は蒔絵と交際していたこともあり、主人公は今回の事件と蒔絵の事件と関わりを調査する。また、2日目は蒔絵が妊娠していたらしい、との新情報も入る。

怜子が俊紀の死を目の当たりにする。驚いた怜子が教室に飛び込んでくる

俊紀が床に突っ伏して死んでいる。野田病院の診断書では死因は「特発性心筋症」とか…？誰かに殺されたのかもしれない

克己の話では、女生徒たちが蒔絵は妊娠していたらしいとウワサしているとか…。果たして真実なのだろうか

## 3日目・そして事件の真相が明らかに

調査がうまくいけば、2日目で犯人の見当が付く。3日目はそれらの証拠固めの日だ。また、2日目までの調査が不十分だと3日目に巻き返すことができる。

主人公はこれらの事件の影に人間の愛憎をかいま見る。どうして人を殺したりしたのか、そこまで追い詰めたものは何だったのか…。それらすべてが明らかになる。

一方的に与えられた蒔絵の死。その真相が、3日目になりようやくすべて明らかになる。コレは泣ける

### マルチエンディングになっているのだ

このゲームはゲームオーバーがなく、マルチエンディングになっている。ゲーム序盤で選んだ報酬をもらえることには変わりがない。が、事件を解決した後が違ってくるのだ。完璧なエンディング目指して何度もトライできる。ちなみに、ベストパターンはラストシーンで伊万里が皆の前で「大好き」といって抱きついてくれるのだ。

不完全なエンディングだとこの画面になって、おしまいになる

## わくわくへきるランド

### 椎名へきる

置いてけぼりをくらって、あわてふためいてくトナカイ（あーん回収してー）の椎名へきるです♡今年はソリに乗ったら空飛ぶじゅうたんに乗ってまったよ～状態で最高の1年でした。このコーナーも皆と作る事ができる私の幸せの1ページ。応援してくれたみんな本当にありがとう♡　大好きだよ。

椎名へきる。『秘密の花園』では伊万里役を演じた。愛称はへき$^2$。誕生日は3月12日。魚座だね♡

### へきるの美術館へようこそ♡

こおゆう背中に墓石をしょっていそうな影のある役どころって地味だけれども魅力的で難しいよね。でも万年鉄仮面でゾクッとする反面重い過去を感じさせる。そんな役ぜひ伊万里ちゃんに演じてもらいたいな♡　ハマリまくる事間違いなし！　太鼓判を押しちゃお♡　アッ、ヨオ～ソリャどっこい！（いつの生まれだ…）おハガキくれた保住達則クンありがとう♡

先月募集したねーねー見せて賞は京都府／保住達則クン。おめでとー

### へきるのカウンセリングルーム

『秘密の花園』は普通のCDプレイヤーで再生して、声だけでも聞くことはできないのですか？　どーしても、へきるさんの声が聞きたいのです。現在PCエンジンを持っていないので『秘密の花園』をプレイすることができないのです。PCエンジンでもCD音であればCDプレイヤーで声や音を聞くことができると聞いたのですが。（愛知県／吉田尚希クン）

ぱむぱむ（拍手）。実は私、最近知ったばかりなんだけど、CD-ROM$^2$を普通のCDプレイヤーにかけたりすると、その場でバン！ドッカーン！しちゃうことがあるとか。ぜーったいいっそんなことしちゃダメだよっ！　どっちにしても、吉田尚希クン。ハードがないとダメみたいです。残念。

### お便り募集&お知らせ

わくわくへきるランドのコーナーでは、イラストや質問、相談を募集しています。採用された方全員に椎名へきるサイン入りの写真をプレゼントしています。

さらに、「へきるの美術館へようこそ♡」ではイラストを採用された方には、椎名へきるのイラスト入りサインを。「へきるのカウンセリングルーム」でお便りを採用された方には、椎名へきるサイン入りハチマキをプレゼントしています。ここでコーナー移動のお知らせ。2月号からはわくわくへきるランドは『秘密の花園』から『初恋物語』に移動します。

あて先　〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM　PCエンジンファン
わくわくへきるランド○○○係

# バンプレスト

5人のセーラー戦士が力をあわせて悪いやつらにおしおき♡

# 美少女戦士セーラームーン

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
8800円(税別)
アドベンチャー
継続機能未定
40%(11月16日現在)

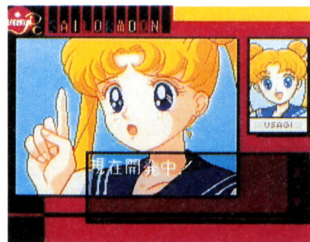
**オリジナルストーリーで展開する『美少女戦士セーラームーン』。アフレコも終了し、5人のセーラー戦士たちがしゃべりまくる予定だ。今月はゲームシステムを徹底的に解析する。**

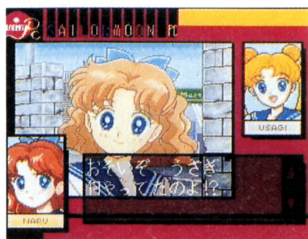
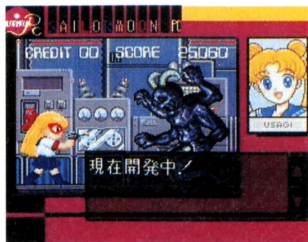
## デジタルコミックで描かれるその内容を徹底解析

5人のセーラー服美少女戦士たちの活躍が、デジタルコミックで描かれるPCエンジン版。ストーリーは、アニメ版を基本とした外伝的なものになる。また、原作者の武内直子さんが、最後に登場するボスキャラのデザインを手掛けている。コミック版とテレビアニメ版の両方の特徴をあわせ持ったオリジナルになりそうだ。

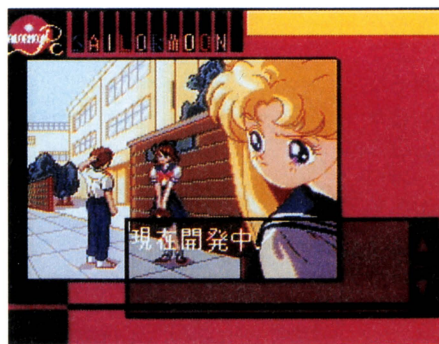
⬆コミック、アニメで人気の『～セーラームーン』がデジコミで登場だ

## 基本システムはシンプルなコマンド選択式

基本システムは、コマンド選択式を採用している。実際のゲームでは、ストーリーを楽しんでもらうという姿勢から、選択肢的なものはほとんど入らない形になっている。が、分かれ道での左右や、戦闘時のパンチ、キック、必殺技などから選択するような形で、コマンド選択が用意される予定だ。

⬆基本構成はこの形のままの予定だ

⬆ウインドウなどはそのままに、画面構成を、今後変更していく予定だ

⬆うさぎちゃんがセーラーVゲームを遊んでいる画面かな？

## オリジナルで展開する外伝ストーリー

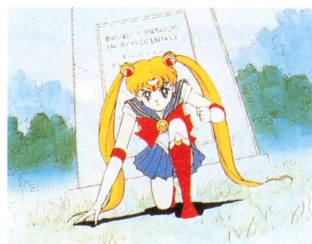
ストーリーはアニメ版の第2部の「エイリアン編」と、第3部の「ちびうさ編」の間に位置する外伝となっている。第1部で倒したダークキングダムが復活し、再びセーラー戦士たちに戦いを挑んでくるというのが、大まかなストーリー。アニメ版で悲恋に終わったなるちゃんとネフライトが再会。2人の新たな恋を絡めながら、ダークキングダム四天王とセーラー戦士たちの戦いが描かれるのだ。

⬆⬆アニメ版で好評だったなるちゃんとネフライトの恋がまた、描かれる

## 5つの違った視点で楽しめる

ゲームの開始時に、プレイヤーの視点となるキャラを選択できる。うさぎ、亜美、レイ、まこと、美奈子の中から好きなキャラを選んでプレイするのだ。基本的なストーリーに変化はないものの、微妙に違う展開を楽しむことができる。また、メッセージもその選択したキャラが中心になり、好きなキャラのセリフを多く聞けるぞ。

⬆5人の中から、好きなコを選んでそのコの視点でゲームが進んでいく

## ビジュアル部分にはアニメ版のスタッフが参加予定

ゲームの中心となるストーリービジュアル部分。登場するキャラデザインはアニメ版のものをそのまま使用している。ビジュアルの2000枚を越える原画を使ったアニメシーンは、アニメ版を制作している東映動画の作画監督が動画チェックを担当する予定だ。また、一部のBGMにもアニメ版のものを使用する予定になっている。

○アニメ版のスタッフがＰＣエンジン版のビジュアルのチェックをする

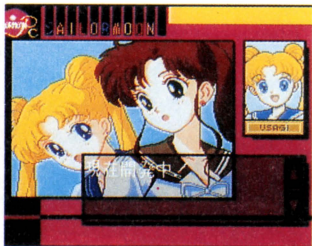
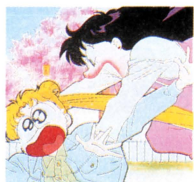
### 変身シーンは全キャラ5分用意

セーラー戦士たちの変身シーンも、もちろん5人全員分用意されている。アニメ版で実際に使用されている動画を、そのままゲームに使用するとのこと。PCエンジンのハード性能の関係上、まったく同じものを再現するのは難しいらしいが、アニメ版に近い形で変身シーンを動かす予定だ。また、セーラー戦士たちそれぞれの必殺技は、第2部までのものが登場。アニメの雰囲気に近い表現でPCエンジン版では再現される予定だ。

○セーラージュピターの雄姿。ＰＣエンジン版はどう表現されるかな？

○お札を構えるセーラーマーズ。必殺技はアニメに近い形で再現される

### アニメの雰囲気を重視

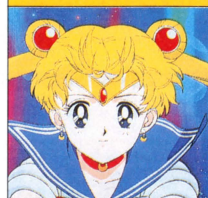
今回のPCエンジン版はすべてのキャラがしゃべる。メッセージのみの場面のほうが少ない。しかも、ほとんど同じセリフが出ることはないらしい。画面にでるメッセージのほとんどがキャラのセリフとして表現される。これはアニメ版の雰囲気を重視し、『セーラームーン』の作品世界を表現することを中心に置いているためだ。

○まことちゃんの後ろから顔を出すうさぎちゃん。表情も豊かで、アニメの雰囲気そのままだよね

○アニメ版と同じ掛け合いも入っているぞ

○アニメの雰囲気を重視して、ビジュアル部分には力が入っている

## アニメと同じキャストでアフレコも終了

すでにお伝えしたとおり、9月と11月の2回に分けられた『美少女戦士セーラームーン』のアフレコが終了した。キャストにはアニメ版でおなじみの声優さんたちが起用され、終始和気あいあいとした雰囲気で、収録が行われた。また、5人のセーラー戦士を演じるみなさんに、PCエンジン版へのコメントを頂いているので、キャラ紹介と合わせて紹介しよう。

○アニメ版と同キャストなので収録ももちろんチームワークもバツグン

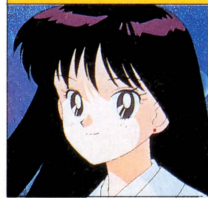
### セーラームーン／月野うさぎ

三石琴乃

少々おっちょこちょいな月のプリンセスを担当したのは、三石琴乃さん。ゲームについて「しっかりしているので演じていて楽しかったです。セーラームーンの世界を知らない人にも楽しんでもらえると思います。楽しみにしてね」とコメント。

### セーラーマーキュリー／水野亜美

久川　綾

ＩＱが300もある天才少女。担当した久川　綾さんは、「水野亜美という女の子が、自分の中ででき上がっているので、今回も楽に演じることができました。お勉強に疲れたら、ゲームで楽しんでくださいね」と、かなりの思い入れを見せている。

### セーラーマーズ／火野レイ

富沢美智恵

セーラー戦士の中で、一番の攻撃力を持つ。担当した富沢美智恵さんからは、「日常のセーラームーンの世界がそのままゲームになった感じです。楽しいアフレコでした。アニメと同じやりとりもあるので楽しんでください」と、コメントを頂いた。

### セーラージュピター／木野まこと

篠原恵美

セーラー戦士中一番の力持ちで料理が得意。声を担当している篠原恵美さんからのコメントは「一本のドラマとしてしっかりつくられているので、耳で聞くだけでも楽しめると思います。自分自身楽しみです。ジュピターの活躍に期待してください」。

### セーラーヴィーナス／愛野美奈子

深見梨加

セーラーVとして活躍していたセーラー戦士のリーダー。演じる深見梨加さんは「ドラマチックな展開のストーリーです。5人のセーラー戦士と四天王が初対決します。必殺技を大サービスで叫んでますので楽しんでください」と、嬉しいコメント。

maker land

# コナミ

新しい試みタップリの対戦型格闘アクションゲームの到来！

# マーシャルチャンピオン

CD
スーパーCD-ROM²専用
12月17日発売予定
7800円（税別）
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応（最大2人）
100%

基本的にはアーケード版からの移植だが、新たに3種類のモードを設定、好みの遊び方を選ぶことができる。さらにPCエンジンオリジナルのオープニングも追加されているぞ。

## 個性的な格闘家が戦いを繰り広げる多彩なモード

格闘アクション全盛の今、このゲームは細部に工夫が見られる。まず以前にも紹介した上中下段攻撃と武器の奪い合い。そして団体にわかれて闘う新モードの入った3つのモードを詳しく紹介する。

相手を転ばせれば武器を落とすぞ

禅のはりせんをまんまと奪ったホイ。リーチがのびたぞ

ケイオスの下段攻撃。一回転して足元を痛烈に攻める

### PCエンジンオリジナルオープニング

PCエンジンオリジナルオープニングでは、新鋭ユニットGONNA（ゴナ）の迫力あるテーマソングが流れる。もちろんビジュアルは、PCエンジン版のための描き下ろし。ちなみに、このテーマソングの音楽CDも発売中だぞ。

陣のプロフィールアップ

ゴルドーとレイチェルの一騎討ち

音楽CD

BMGビクターより930円（税込）で発売中だ！

### トーナメントモード　真の格闘家を目指せ

世界一を目指す格闘家たちは10人。お好みのキャラを選ぶと自動的にトーナメントに8人組み込まれる。対戦相手はCOMまかせなので、予測不可能。また、残りの2人は乱入という形で入ってくるので、チャンピオンベルトを手にするまで5回闘うことになる。

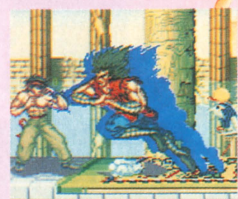
方向キーで合わせて選択

試合終了のたびにトーナメント表の画面になる。敗者はグレーになりベルトを手に取ることはない

敗者は無残な姿に

決勝のあとは……

### 黒幕サラマンダーを倒して世界一

全員勝ち抜き、世界一の気分に浸る間もなく、現れるのが前チャンプかつ大会を仕切るサラマンダー。彼は出場者の中で気に入った必殺技をマネするという特技を持つ。もちろん10人の必殺技はコピー済みで、攻撃してくる。

レイチェルのシャドーアタックのコピー

## グループモード　5対5の団体戦

アーケード版にはなかったPCエンジン版オリジナルのグループモード。このモードは10人の中から5人ずつキャラを選んで闘ういわゆる団体戦だ。早く言えば、空手や剣道の試合でよくある戦い方だね。ゲームの進み方は勝ち抜き戦で、１戦ごとに体力が回復するぞ。負けると顔に大きく×が付いてなんとなく屈辱的な気分になる。

セレクト画面。あくまでも仲良く選んで欲しい…

一見の価値ある女同士の対決。まるで女子プロのようだぞ！

### 勝利を見越して有利なメンバーで臨め！

目新しい、というのだけがグループモードのウリではない。メンバーの組み方に知恵を働かせることが勝利のカギだ。最重要ポイントは、試合前のメンバー選択にある。10人のうち重複したキャラを使うことはできないので、強いキャラをすばやくメンバーに加えることが必要。ボヤボヤしていると、闘う前に勝負が決まってしまうぞ。

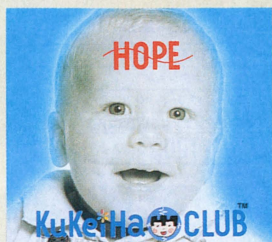
アヴゥの半月刀を奪った陣。鳳凰拳＋半月刀で怖い物無しだ！

## バトルモード　1対1で熱く戦う

3つ目のモードはいわゆるオーソドックスな１対１の2本先取制の対戦方法。もちろん右にあるように同キャラ対戦も可能。全てのモードに共通なことなのだがオプションで時間制限の有・無とレベル設定を１～5まで変更できるので無理なくゲームが始められる。

同キャラ対決の醍醐味は、やはりプレイヤー自身の力が問われるところだね。

### 矩形波倶楽部新譜発表

夏に大幅なメンバー交代を発表した新生「矩形波倶楽部」が「歌いたくなるインスト」というキャッチフレーズの新譜を引っさげて、再び活動開始。タイトルはスタートにふさわしく『HOPE』。希望・前進・自然愛情・純粋な気持ちなどの心に優しい想いをメロディにのせた全曲インストゥルメンタルだ。

キングより、3000円（税込）で発売中デス

---

コナミ

学園のマドンナから愛の告白を

# ときめきメモリアル

コナミが贈る美少女恋愛シミュレーション。今回は、とっておきの美少女グラフィックを、バッチリ紹介しよう！

CD

スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
シミュレーション
バックアップメモリ
PCエンジンマウス対応
20%（11月19日現在）

### 淡い恋愛感情を画面上でシミュレート！

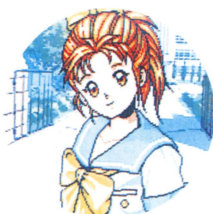
プレイヤーは私立きらめき高校の新入生。学園のマドンナ、藤崎詩織から愛の告白を受けるべく、卒業までの3年間、自己鍛練を行うのだ。勉強や体を鍛えるほか、イベント時には判断力も問われる。エンディングはマルチエンディングになっており、プレイヤーのパラメータ内容により結果が変わる。

女のコが駆け寄るオープニングバックにイメージソングが入る予定

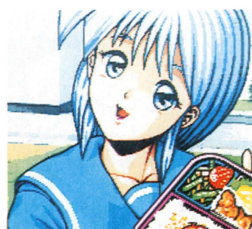
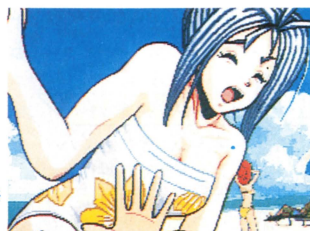
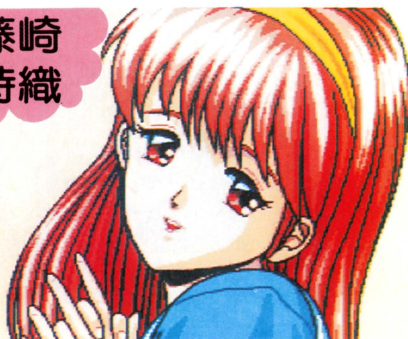
### 登場人物は美少女ぞろい

期待通り、学園のマドンナ藤崎詩織のほかにも美少女がたくさん登場。付き合う女のコはプレイヤー次第なのだ。3年間の高校生活は体育祭、文化祭、修学旅行などとほかの美少女と接するイベントが目白押し。また、デートに誘って相手に良い印象をもたせることも。あくまで本気に他の女のコに入れ込んじゃうのも良いが、浮気ならばれないようにホドホドに♡

友人の虹野沙希。おいしそうだね（お弁当よ♡）

友人その２の片桐彩子。水着はどの季節に見てもヨイなあ…

このコは同級生の妹で早乙女優美ちゃん

まさに才色兼備のマドンナ。浮気なんてできないかな？

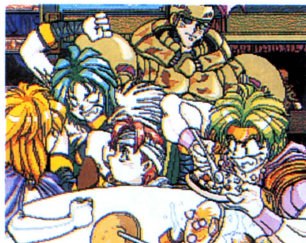
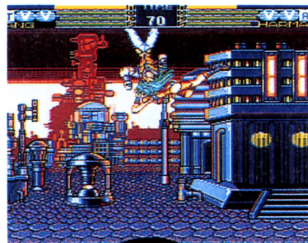
# ライトスタッフ

ド派手な技が炸裂するアクションにお楽しみ要素テンコ盛り

# フラッシュハイダース

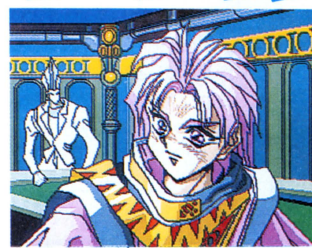
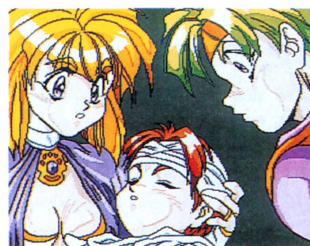
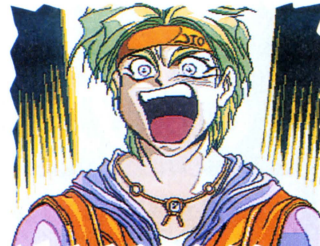
CD
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
12月19日発売予定
7800円(税別)
アクション
コンティニュー・パスワード・バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大2人)
100%

**最近人気絶頂の対戦アクションにニューウェーブ登場！ その内容はデジタルコミックやシミュレーションの要素を盛り込んだ超欲張りなもの。しかもアーケードカードにも対応。**

## 3つのモードでそれぞれ違うバトルシステム
## ニュータイプの格闘アクション!!

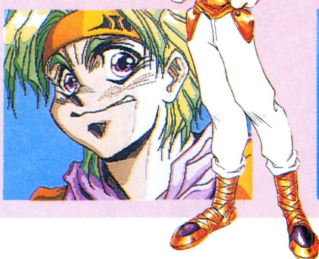
『フラッシュハイダース』は、対戦型アクションにさまざまな演出を盛り込んだユニークなゲーム。3つに分けられたモードによって、バトルの内容が違っているのが特徴だ。今回は、デジタルコミック風のシナリオモード、シミュレーション要素を持ったアドバンスモード、2人対戦ができる対戦モードのそれぞれを詳しく解説する。

対戦で使用できるキャラクタはすべてシナリオモードに登場している

画面外まで飛び出す豪快な投げ技。ド派手なアクションが楽しめる！

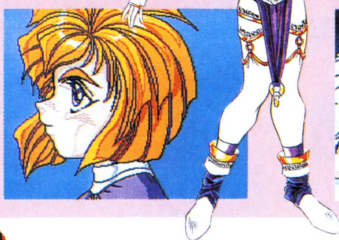
## ☆シナリオモード☆ ビジュアルストーリーとアクションがミックス

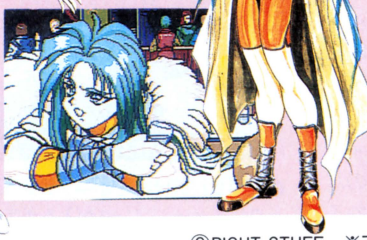
コミカルなストーリーを楽しみながら、登場キャラの設定や性格などを理解できるのがこのモード。バトルはストーリーの進行により、イベントとして発生する。プレイヤーが操作するキャラは主人公のバングのみ。バトルをオートにすればアクションが苦手な人でも話を進めることが可能となっている。

中央政府のリーダー、スピノザだ

この3人の珍道中が物語の中心

主人公の少年バング。怒りの表情

## 9人のプレイヤーキャラを紹介

### バング・バイポッド

主人公。とにかくハチャメチャな性格。ケンカができればそれで良いと思っている超自信過剰の16歳。種族はウォレス

### ティリア・ローゼット

バングの幼なじみで16歳の少女。彼の親からお目付け役を頼まれている。見た目はカワイイが、性格は結構キツイところも…。種族はメイジア

### ハーマン・ド・エラン

この世界の中央政府で働くバリバリのキャリア。容姿・実力ともに政府内でもトップクラス。スピノザに惚れ込んでいる。種族はウォレス。20歳

### カルナーサ・ル・ボン

リラとレイという部下を連れ、各地を荒らし回っているワリと有名な女盗賊。性格はアネゴ肌。ボランゾとしては軽装備の部類。21歳

※アベニューパッド6にも対応しています

## ☆アドバンスモード☆ キャラクタがレベルアップする!

バトルシミュレーションと名付けられたモード。キャラの能力値が調整できることと、経験値と装備によるレベルアップが特徴だ。全16戦のストリートバトルで経験値とお金を稼ぎ、バトルタイクーンと呼ばれる大会で優勝を目指す。バトルはオートとマニュアルどちらでも可能。またキャラごとにミニストーリー仕立てになっている。

↑アドバンスモードでは、キャラクタの能力値を調整してバトルを行う

↑ストリートバトルで稼いで、ショップで装備を強化することができる

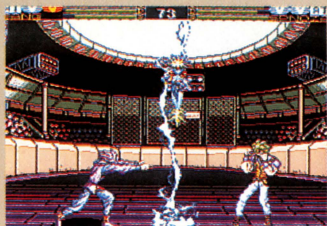
## ☆対戦モード☆ 2人対戦でアツく盛り上がる!

コンピュータ対戦と2人対戦が楽しめるモード。もちろんバトルはマニュアル操作で行う。「乱舞」と呼ばれる超連続技など、派手な必殺技が炸裂する痛快な対戦が魅力となっている。またアドバンスモードで育てたキャラを最大4人まで登録し、使うことができる。コンピュータ同士のバトルを観戦することも可能になっている。

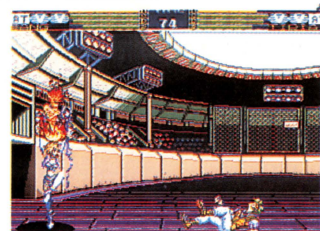
↑必殺技ブレイク・ステップが炸裂

↑超連続技ランブル・フィッシュだ

## 3つに別れた種族によって技が違う

このゲームでプレイヤーが使用できる9人のキャラは、3つの種族に分かれている。それぞれの種族によって基本の能力値が異なり、技の特性も違っている。特に必殺技は種族による特徴が強く、超連続技や獣人化、召喚魔法や科学兵器など多彩である。それでは種族ごとの違いを詳しく紹介しよう。

↑精霊召喚魔法ボルビック・コール

### 魔法種族—メイジア—

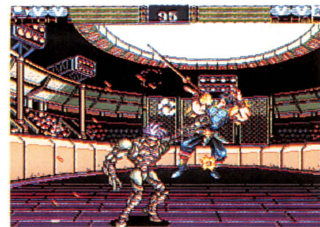
唯一魔法を使用できる種族。魔法により離れた位置から攻撃できるため長距離戦に強い。ただし3種族の中で最も守備力が劣るため、接近戦は苦手とする。必殺技の特徴は、強大な攻撃力を持つ精霊召喚魔法である。

↑ティリアの精霊召喚魔法イフレイス・コール。炎の精霊を呼び出す技

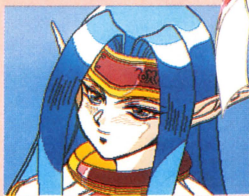
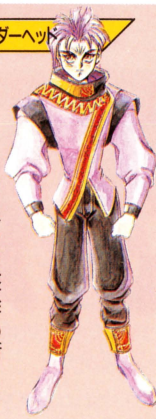
### 戦闘種族—ウォレス—

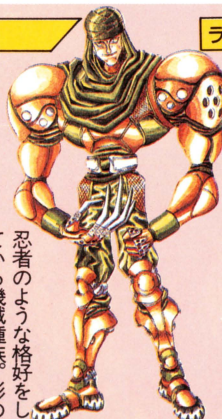
格闘術や俊敏性に優れた種族で、基本的には生身の肉体で戦う。動きが素早いため接近戦に強いのが特性だ。必殺技の特徴は、俊敏さを生かした超連続技。また獣人に変身することにより、人間離れした力を発揮する。

↑ウォレスの特徴である獣人化。バングの技ウェアタイガースラッシュ

### 機械種族—ボランゾ—

肉体を機械化し、強化しているサイボーグがこの種族。そのため守備力は高いが、動きの俊敏さには欠ける。必殺技としては、変身技も魔法も使えないが、唯一、火器や科学兵器を使用することができるのが最大の特徴。

↑火器を連射する機械種族オットーの必殺技、ガトリング・クラッシュ

**シーナ・バンパイド**
ダイルファーという人物によって魔界から召喚されたバンパイヤ(吸血鬼)。性格はお淑やかで、美人ではあるが消え入りそうな女性。種族はメイジア

**スピノザ・サンダーヘッド**
この世界の中央政府の若きリーダー。なんと15歳。冷静沈着な性格の少年で、種族はメイジア

**オットー**
スピノザの親衛隊長。有事の際にはハーマンと共に行動する。機械種族

**ホロウ**
忍者のような格好をしている機械種族。影の牙(シャドウファング)と名乗っている

**ラブルハルト**
武士のような性格と格好の男。巨大な野太刀を縦横無尽に使う。戦闘種族で、狼に獣人化できる

# アイレム

暗黒の世界からきた男によって、運命の歯車は狂い始めた…

# ソル:モナージュ

CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年1月7日発売予定
7700円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
100%

**開発が終了し、あとは発売を待つだけの『ソル:モナージュ』。今月は、序章での展開をダイジェストで紹介。また、新キャラが活躍する本編の物語の一部もあわせてお見せする。**

## 物語の幕開けである序章は、樹の民ソレイユが主人公!

11月号で紹介した序章の前半。ここではおさらいの意味を含め、ソレイユが冒険に出るキッカケから序章の最後までを紹介。シルバーと悪魔の塔で戦うソレイユが本編の物語にどのように関わっていくのか…。その展開を、キャラ紹介を交えダイジェストで送る。

### 冒険はある事件をキッカケに始まる

大地はゆらぎ、どこからともなく現れた異形の魔物たちにより、平和なファースト王国も、今や波乱の兆しが見え始めていた。そんなとき、城の予言者サージによって太陽の剣が盗まれる事件が起こる。ソレイユはファースト国王の命により、予言者サージと太陽の剣の捜索の旅に出発するのだった。

予言者サージを求めて旅立つ3人

### 序章で活躍する3人のキャラ

ここでは、序章で活躍する3人のキャラを紹介する。本編でも何らかの形で関わってくるだろう。

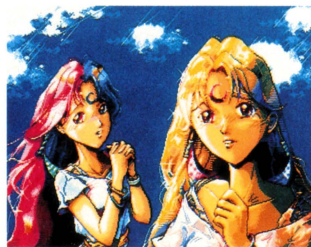
**ソレイユ**
母と2人でイッチの街に住む彼は、樹の民である父の血を濃く引く。ファースト王国一の剣士と呼ばれ、国王の信頼も厚い。太陽の剣捜索の使命を受ける

**マッピー**
幼いながらもその不思議な能力は底知れない可能性を持つ。盗賊に捕まったところを、ソレイユに助けられ仲間になる

**ノース**
ファースト王国の兵士でソレイユの父の親友。ソレイユが早く結婚しないのが、一番心配らしい

### 悪魔の塔でシルバーと対決

途中ノースとマッピーを仲間に加えたソレイユは、北の山でついにサージを見つけ出した。しかしサージは、「月の神女を守れ／」と言い残し、シルバーという男によって殺されてしまう。ソレイユは、月の神女ルーヌとルナを助け出すため、悪魔の塔に向かった。死闘の末、ルーヌを助け出すことには成功したが、ルナはシルバーによってさらわれてしまった…。

**サージ**
イッチの城に身を寄せる絶大な力を持つ予言者。地震のあった次の日、太陽の剣とともに行方不明になる。実は、マッピーの叔父にあたる人

右がルーヌで左がルナ。性格は正反対だが互いに引き合う

**シルバー**
冷たい銀の仮面で素顔を隠した謎の男。世界に地震がおこり始めたのも彼の仕業だ。何を求め、どこへ行くのか、そのわけを知る者は誰もいない

分身の街でソレイユたちを惑わすシルバー

シルバーにさらわれたルナを呼ぶルーヌ。再び巡り会う日は来るのか

# 本編は16年後の世界!! 物語は息子に受け継がれる

そして16年後…、物語は月の島から始まる。ソレイユは、シルバーによって連れ去られたルナを救い出すため旅立った後。本編は、ソレイユとルーヌの間に生まれた子、ソニアによって受け継がれる。その本編の始まりは、ルーヌの思い出とともにビジュアルによって描かれている。成長するソニアの姿が見られるぞ。

日記を読みながら、16年間の思い出を語るルーヌ。どこか寂しそう

## ソニア

ソレイユとルーヌの間に生まれた子。父ゆずりの剣の才能を持ち、その力は底知れない。少し照れ屋で両親思い。目がルーヌに似ていてカワイイ

赤ん坊のソニア。鼻は父親似らしい

健やかに成長していくソニアの姿

## 父ソレイユを探しに再びイッチの城へ

ルーヌのもとに届いたノースからの手紙、それがソニアの冒険の始まりだった。手紙は、イッチの城にくればソレイユの居場所がわかるかもしれない、というもの。まだ見ぬ父を求め、ソニアはイッチの城に向かう。しかしイッチの城は、以前とは違う重苦しい空気に包まれていた。それは新しい予言者、ブラックによるものだった。

イッチの城に船で向かうソニア。月の島から出るのはこれが初めて

## ブラック

いつの間にかイッチの城の占い師に収まり、絶大な権力を手に入れたブラック。樹の民の血を引く容姿だが、その素肌の色はどこの民にも属さない。不思議な力を自在に操る

## パスタ

兄のボンゴレと2人きりで暮らしている少女。愛想が良く、近所ではアイドル的存在。後にソニアと冒険をともにすることに

## その後ソニアと関わるキャラは…

その後ソニアは、いろいろなキャラに出会うことになる。ここでは、5人のキャラを紹介する。その中で、ポンチとはなみんは、パーティに加わるキャラだ。

### フィーア女王

ドロップ国の王女。小さい頃、箱入り娘として育てられたせいか、少々タカビーなところがある。国政を一手に担っているため忙しく、今だ独身

### ボンゴレ

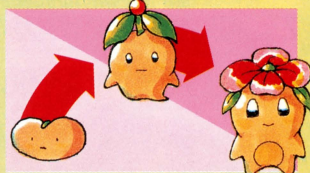
異国でも名高い魔法の天才。しかしブラックにより、無理やり城に連れ去られてしまう。妹に白いドレスを着せるのが夢とか

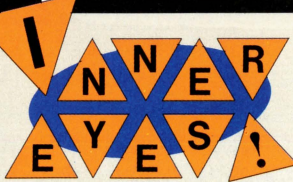
### ポンチ

ドロップ国の武器商人。しかしサボリ癖があり、そのせいで家を追い出されるハメに。実は、パーティメンバーの1人

### クリーム・パフ

何やら色々な秘密を隠し持っている美しき踊り子。その美貌と才気、かろやかな舞で近隣の国を騒がしている

### はなみん

いわゆる植物人間とでも言うのであろうか、これでもソニアたちと旅をともにするパーティメンバー。レベルが上がるにつれ変身する

## INNER EYES!

### 色紙プレゼント

『ソル：モナージュ』で出演した声優さんのサイン入り色紙を2名にプレゼント。P107の応募方法をよく読んで「ソル：モナージュ色紙」係まで。AとBのどちらが欲しいかも書いて送ってね。

A

マッピーのイラストが入っているAタイプ

B

ルーヌとルナのイラストがあるBタイプ

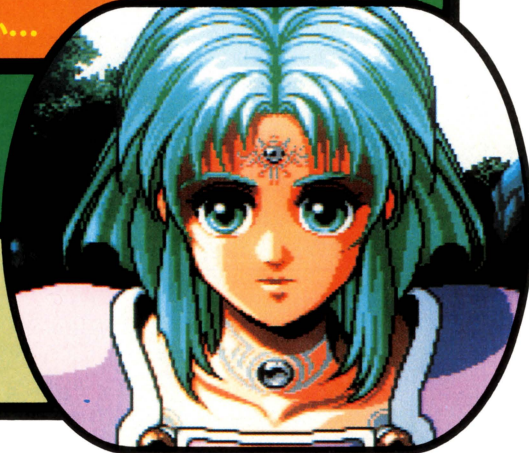
Maker Land

# 工画堂スタジオ

時を超えた悲しみを背負う少女に救いはもたらされるのか…

# 機装ルーガ

CD
スーパーCD-ROM²専用
12月3日発売予定
8800円(税別)
シミュレーション
バックアップメモリ
100%

**戦略シミュレーションの戦闘システムに、美しいビジュアルで展開するストーリーを絡め、独自のゲーム世界を構成する『機装ルーガ』。発売直前の今回はシナリオを中心に紹介する。**

## ファンタジー世界を舞台に繰り広げられるドラマ 物語性を持った戦略シミュレーション

『機装ルーガ』は、工画堂スタジオが提唱するシナリオシミュレーションの新シリーズ。基本となる部分は戦略シミュレーションだが、適度に簡略化されたシステムによりゲームはテンポ良く進む。7つの戦闘シナリオの間にはビジュアルが挿入され、綿密に構築された架空世界を舞台に、ドラマティックなストーリーが展開されていく。

⇧フィールド上でユニットを動かす

⇧敵ユニットと接触すると戦闘に…

## シナリオによって目的を与えられた戦闘

戦闘は、HEXで区切られたフィールドマップ上で行われる。敵・味方のターン制によるオーソドックスなタイプだが、敵と接触したとき、周囲にいるユニットが敵・味方関係なく戦闘に参加するという独自のシステムも持っている。

また一つのシナリオ中にもキャラの会話により物語が進行、戦闘の目的や勝利条件などが示される。

⇧シナリオの中でも物語が進行する

⇧味方の勢力が参戦することもある

## ユニットとして操作する6人のキャラクタ

プレイヤーが操作するユニットは、ビジュアルストーリーに登場する6人のキャラクタたち。個性に応じて得意な武器や特技などがそれぞれ違う。各キャラは、武具などの装備によって強化することができる。必要な武具は、自分で製造するシステムになっている。

**ヴァイス**
主人公。機装鎧を装備して戦う

**ガイム**
ヴァイスの親友。得意な武器は槍

**ロンディーア**
ガイムの姉。槍の攻撃力が高い

**タルコフ**
クメス族の老戦士。剣が得意だ

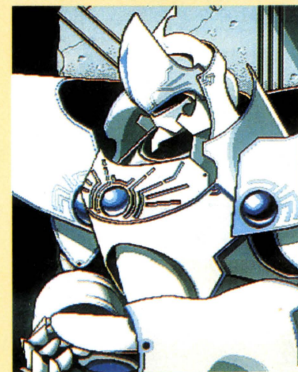
**ローディス**
センティス族の長。弓の名手だ

**ファーレイ**
ベドゥイン族の少女。剣が得意

### 世界観を支えるキーワード

**●古代ヴァスツール文明**
はるか昔に存在した伝説の古代文明。魔導科学により繁栄の絶頂を極めるが、内乱により滅亡した。

**●魔導科学**
古代文明の生んだ超科学。その究極の姿は環境制御を可能にした「リストアーシステム」にあった。

**●機装鎧**
ヴァスツールの遺産の一つ。魔導科学の力のより、装備した人間の能力を高めるパワードスーツ。

⇧遺跡に封印されていた機装鎧。完全な形で存在するものは少ない

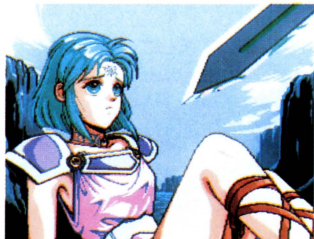
美しいビジュアルで織り成すストーリー

# ゲーム中盤までの重要な場面を公開！

物語の舞台となるステイ大陸には、高度なテクノロジーで地上に楽園を築いた古代ヴァスツール文明の遺跡が点在する。超科学文明の遺産は、遺跡を守護するガーディアンと呼ばれる人々の手で封印されていた。大陸西方の大国ハイエルン帝国は、遺跡に眠る古代魔導科学の力により大陸全土の支配を企む。戦乱の嵐の前夜であった。

主人公のヴァイス。エレナを助けたことにより、戦いに巻き込まれる

## シナリオ1・2 ハイエルン帝国の野望

ハイエルンと並ぶ大国ディストリア王国の国境地域には、ガーディアンの辺境部族が住んでいた。クメス族の若者ヴァイスは、兵士たちに追われていた一人の少女を助ける。少女は古代ヴァスツールの末裔と名乗り、ハイエルン帝国の野望を告げる。折しもクメスの村は帝国軍の襲撃を受け、族長であるヴァイスの父も息絶えた。ヴァイスは父の遺言に従い、遺跡に眠る機装鎧の封印を解くのだった。

ハイエルン帝国に追われていた少女エレナ。彼女の身体には秘密が…

部族の長である父の遺言を受け、ヴァイスは帝国と戦う決意を固める

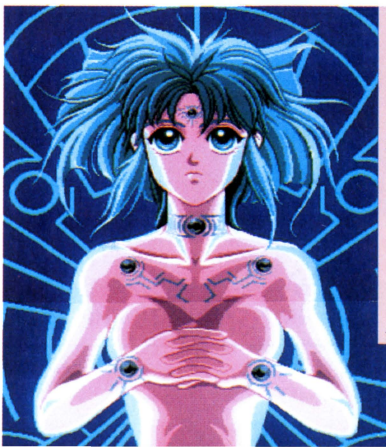
場面

### 鎧の解放

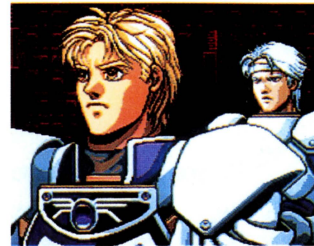
クメス族が守護してきた遺跡には機装鎧が封印されていた。帝国と戦うためヴァイスは鎧を解放する

人物

### 人工生命体 エレナ

魔導科学の結晶である人工生命体。環境制御装置リストアーシステムの管理のために造られた。ハイエルンにより遺跡から発掘されるが、その野望を知りガーディアンに味方する。ヴァスツールの内乱と滅亡を見ながらも、人間に対する信頼を失わない

## シナリオ3・4 部族を超え義勇軍を結成

帝国は早くも新たな軍を差し向けてきた。ヴァイスたちはコロサール谷でこれを迎え撃つ。圧倒的な敵戦力の前に一時は苦戦を強いられるが、センティス族の協力により危機を脱出した。両部族はディストリア義勇軍を結成、砂漠の民ベドゥイン族の協力を仰ぐべくダハ砂漠へと向かう。砂漠では、すでに帝国軍とベドゥインが交戦していた。義勇軍が加勢すると、帝国は鋼の獣「機獣」を繰り出してくる。苦戦に陥った義勇軍はディストリア王国に援軍を求めた。

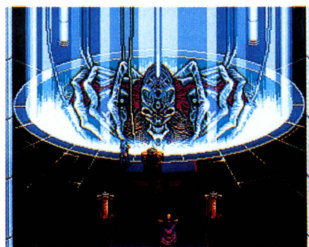
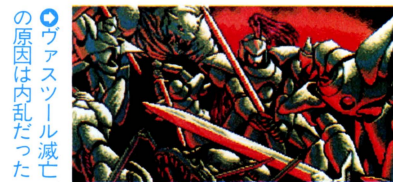
クメス族とセンティス族が手を結び、ディストリア義勇軍を結成する

ディストリア神聖王国軍を率いるウィルヘルム。義勇軍と共に戦う

## シナリオ5 勢力を結集し帝国中枢へ

ディストリア王国軍の協力で砂漠の戦いに勝利したヴァイスたちは、王国軍及びベドゥイン族と協力してハイエルン帝国の中枢部へ進撃を開始する。進軍の途上で謎の美少女が機獣を率い義勇軍の前に立ち塞がる。少女の名はリンナ。エレナと同じく古代ヴァスツールの末裔であった。戦場で2人が再会したとき、リンナの口からヴァスツール崩壊の理由が明かされる。ヴァスツール滅亡の真相は、環境制御装置「リストアーシステム」の暴走によるものだったのだ…。

場面

### 戦場の出会い

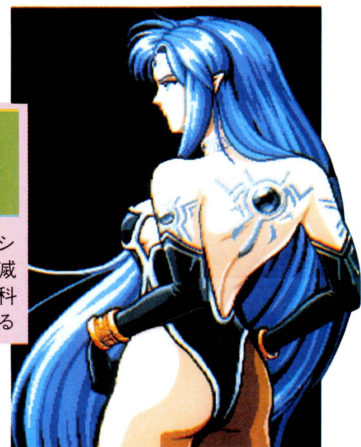
戦場で再会したリンナとエレナ。帝国に味方するリンナの真意は…

帝国が復活させようとする機獣神

ヴァスツール滅亡の原因は内乱だった

人物

### 人工生命体 リンナ

エレナと同じ人工生命体。リストアーシステムを管理していた。ヴァスツール滅亡の際の内乱を見て人間に失望。魔導科学は人間には過ぎたものだと考えている

Maker Land

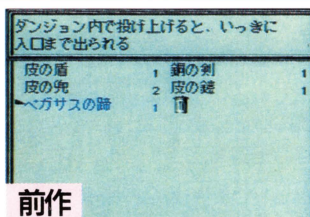
# レイ・フォース

いま再び伝説が蘇った…

## スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争

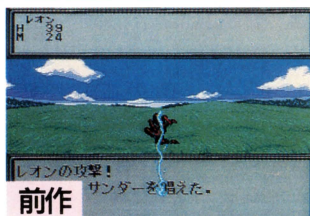
10月に発売された『スタートリング・オデッセイ』に早くも続編が登場。前作をしのぐスケールの物語を開発中だ。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
40%(11月16日現在)

### 親切設計のRPGの続編が登場

前作は非常にシンプルで初心者でも気軽にプレイできる操作系、マニュアル不要のメニュー画面がウリのRPGだった。今回の『II』もその流れをくむと思いきや、具体的なシステムはまだ決まってない、とのこと。だが特徴だった部分だけに今回も受け継ぎそうだ。

説明付きで一目瞭然の画面

### 視点が変更され迫力UPの戦闘画面

前作からのもっとも大きな変更点として注目したいのが戦闘シーン。対面式で平面的な画面から視点が変更され、疑似3D戦闘になった。ともすれば退屈になりがちな戦闘シーンに迫力が加わったというわけ。また、全部あわせて約90種類ものアイテムがあった前作だが『II』ではさらに増え、戦闘画面では幅の広い攻撃ができそうだ。

『ドラクエ』のような初心者にもわかりやすいオーソドックスな戦闘画面。主人公キャラは画面に出ない

拡大してみると奥行きの深さが良くわかる。早くTV画面で見てみたいね

### シナリオは前作の1.5倍のボリューム

前作に比べてシナリオのボリュームが1.5倍、フィールドも広くなっている。前作は闇に対し、光の勇者が目覚めて立ち向かう、といったシナリオだったが今回との関連が気になるところだ。だがそのあたりはまだ秘密とのこと。前作に「あれから270年」というセリフがあったが、過去の話だとするといろいろな謎が解明されそうだ。

本文では触れなかったが、前作に比べてキャラが大きくなっているぞ

これはどこかの城の中？　城の内部はかなり入り組むのだろうか？

### イメージが一新された主人公キャラ

『II』のメインキャラは4名。超戦士の主人公、医者で魔導士のヒロイン、盗賊の首領、修道院のおてんば娘、と個性的な面々が揃っている。前作とはイメージが違うが、ビジュアルも楽しみだね。

**ロビン・ソルフォード**
ハイネルド王国近衛隊長の主人公。その強さから青い死神と呼ばれる

**ジュリア・メルローズ**
ポートリアルの村で医者をしている。子供好きの優しい女性

**ガリアス・ルーディング**
乱暴で女好きだが頼りになる盗賊の首領。元は兵士だったとか

**ビビアン・カラム**
ローラレイク修道院の明るく楽天家のおてんば娘。魔法を使うぞ

レイ・フォース

ペガサスに乗り銀河を駆け抜けろ

# スターブレイカー

順調な開発で、遂に発売日が決定したSF・RPG。今回は、オープニングビジュアル初公開も含め情報満載だ!!

CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年2月10日発売予定
8800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
100%

## ビジュアル豊富なSF・RPG

広大な宇宙が舞台のRPG。いわゆるフィールド型だが、宇宙戦闘機に乗って惑星間を飛行するなど、その移動スケールは壮大だ。戦闘も、地上でのモンスターとの戦いと宇宙空間での宇宙船艦との戦いの2種類がある。また、豊富なビジュアルシーンがストーリーの要所を盛り上げてくれる。

当然ビジュアルもビシバシ挿入される

会話シーンでは、このようにキャラの顔のアップが出ることもある

フィールド型のRPG。人の話を聞くのは基本だ

## 敵の特性によって攻撃を使い分ける

地上での戦闘では、使用する攻撃と敵のひとつひとつに特性があり、それぞれの特性に相性があるのだ。攻撃と敵の相性を下の表にまとめてみた。○を基本のダメージとすると、◎は2倍のダメージ、△は半分のダメージ、×は敵のHPを回復してしまうことを表している。それぞれの相性を把握しておかないと、痛い目にあうのだ。

ある敵にESPのストームをかけたところ

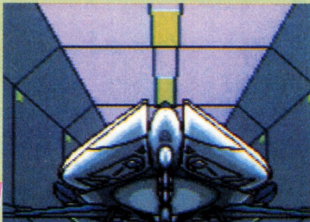
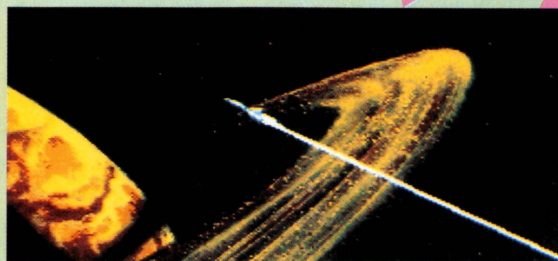
別の敵に同じESPのストームをかけたら、なんと回復してしまった

敵の特性によって攻撃方法を変えていこう

| 敵の特性＼攻撃の特性 | 炎 | 冷気 | 雷 | 嵐 | 爆裂 | 回復 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 炎 | × | ◎ | ○ | △ | ○ | × |
| 冷気 | ◎ | × | △ | ○ | ○ | × |
| 雷 | ○ | △ | × | ○ | ◎ | × |
| 嵐 | △ | ○ | ○ | × | ○ | × |
| 爆裂 | ○ | ○ | ◎ | ○ | × | × |
| アンデッド | ◎ | ○ | △ | ○ | ○ | ◎ |
| バイオ | ○ | ◎ | ○ | △ | ○ | × |

## 必見!! オープニングビジュアル

初公開のオープニングだ。ペガサス発進からサブキャラのアリアとの出会いまでを完全網羅。ここから壮大なストーリーが始まる。

主人公のハリー・ストレイカーだ

新型戦闘機「ペガサス」のテスト飛行を行うハリー。連邦宇宙軍第7母艦「ゼウス」から発進する

銀河を高速で進むペガサス。テスト飛行はこのまま何事もなく終わるかに見えた

ワープ航法の最中、いきなり宇宙振に遭遇。機体は制御不能になる

宇宙振に遭い、別次元の宇宙にジャンプ。星間戦争に巻き込まれる

ハリーが気付くと、そこはまるで中世時代。傍らに1人の女性がいた

ハリーを助けたのはこの女性。彼女の名はアリア。この銀河の辺境に位置するメナリス星の王女だ。この星は精神文明が発達しているらしく、言葉の通じないハリーに対しテレパシーによって会話してきた

Maker Land

# 日本テレネット

魔法少女モノよ永遠なれ

## 魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補

**可愛いリップが活躍するアドベンチャー。移植元であるメガドライブ版より強化されたビジュアルは見ものだ！**

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
アドベンチャー
バックアップメモリ
40%（11月15日現在）

## やはりお楽しみはビジュアルだ

女王候補に選ばれた魔界の少女リップが、ライバルたちと共に人間界で修行を積んでいく。なにやら魔法少女モノのアニメをほうふつとさせるストーリーだ。

リップが体験する11のエピソードも、ドラマのように1話完結で描かれる。しかも各話ごとに主題歌にのせてオープニングとエンディングのビジュアルが流れる。

また、メガドライブ版では静止画の1種類のみのアイキャッチも動画になり、4種類に増えている。

エンディング

↑エンディングの最初の部分。夕日を見つめるリップをまわりこむような画面の動きは、なめらかだ

アイキャッチ

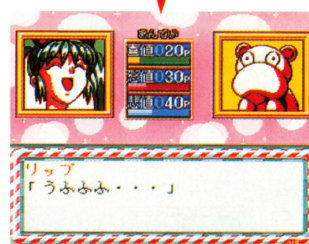
↑↑元気なリップがオチャメなポーズ。アイキャッチもかなり凝っているのだ

## PCエンジン初のLIPシステム

LIPシステムとはLANGUAGE INTERACTIVE PICTURE SYSTEMの略。これはゲーム中、他のキャラとの会話で、相手の状況に対して最適と思う態度を、3つのコマンドの中から選択するシステム。

その選択の結果、喜値、怒値、悲値、と呼ばれる3種の感情の値が変動する。その選択が状況にふさわしければ、女王になるために必要な評価も上がっていく。

だが、ある特定の感情値ばかりが上昇すると、選択できないコマンドが出てきて、評価を下げる場合も出てくることになるのだ。

↑お目付け役のケチャとの会話モード。怒りの感情での対応がこれ。2人の表情と背景にも注目してほしい

↑会話モードでの喜びの対応。表情も背景も明るく喜値が大幅アップだが、肝心の評価のほうはどうか？

### 『コズミック・ファンタジー4～』最新動向

これまでタイトルと、シリーズ第1部完結編になることのみが明らかだった『コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説』だが、原作・監督の越智一裕先生から最新情報を入手した。

『～4』のシナリオは3部構成で、宇宙海賊シンジケートを相手に第1部で『～1』のユウとサヤが活躍、第2部で『～2』のバンとリムが活躍、そして第3部で合流して大団円を迎えるというものらしい。シリーズ第1部完結編という名にたがわず、豪華なのものになりそう。

ちなみにシリーズ前3作に登場したサブキャラクタも全員出演するとのこと。楽しみだね。

# アートディンク

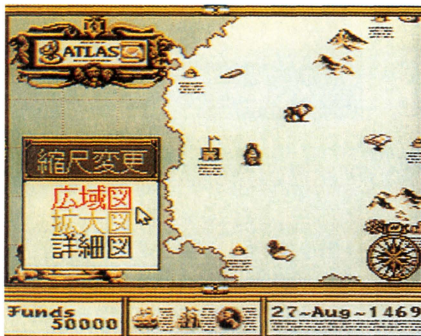
未知なる世界を探究する

## THE ATLAS
### Renaissance Voyager

パソコン版同様、マウスで操作ができる。さらに、アーケードカードにも対応。より快適にプレイすることが可能。

CD
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
'94年3月発売予定
9800円(税別)
シミュレーション
セーブにはメモリーベース128が必要
PCエンジンマウス対応
70%(11月16日現在)

## パソコン版を忠実に再現した 世界地図を作成する新タイプのシミュレーション

大航海時代が舞台の、世界を探索して地図を作成するシミュレーション。国王の命令で、5年間の期限内に、未知の部分を探索して世界地図を作成する。提督を未知の世界に派遣。探索を進めていくと、奇妙な生き物や隠された財宝を発見することも。貿易などで資金を貯めれば、当初の期限を越えて、世界地図作成を続行できるぞ。

国王は、1年間の探索の成果を評価して資金をくれるのだ

マップは3段階の縮尺があり、表示される情報も異なる

## PCエンジン版オリジナル要素もアリ

パソコン版のシステムを忠実に再現しているPCエンジン版だが、オリジナルの要素も追加されている。まず、ゲーム中に登場するビジュアルを一新。画面サイズが大きくなって迫力がある。さらに、オリジナルイベントも加わる予定。そのほか、パソコン版ではかなり多かったコマンドの数も整理され、プレイしやすくなっている。

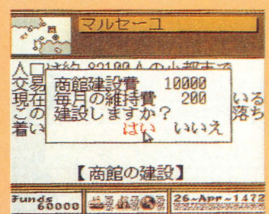
PCエンジン版ではゲームのヒントとして、うわさ話が挿入される

セピア調のリアルなグラフィックがいかにも15世紀といった雰囲気

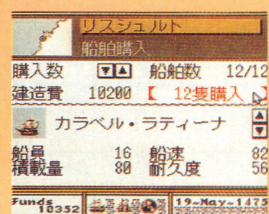
## 商館を拠点にして探索を進める

各地に点在する町には、拠点となる商館を建設することができる。探検船はすべてここから出発することになり、特産物の貿易も商館どうしを結ぶ航路を設定して行う。探索で新しく町を発見しても、商館を置かなければ貿易を行うことができない。このように、ゲームの進行上、商館は重要な役割を果たしている。

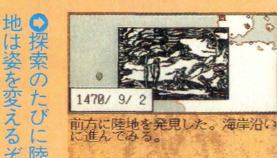
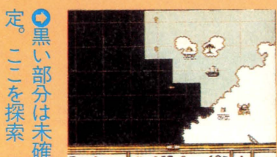
### 商館の建設

新しく発見した町を、探索の拠点としたり、その地方の特産物の貿易をおこなう場合に、商館を建設する。商館では、探索や貿易に使う船を管理する。船団を組ませたり、修理を行うことになる。

お金はかかるが必要

### 船舶の購入

商館を建設したら、次に船が必要。種類により性能が異なり、最初は航行距離の短い、性能の悪い船しかない。だが、年月が進むと、技術が進歩して性能の良い船が購入できるようになるぞ。

性能の良い船は高価

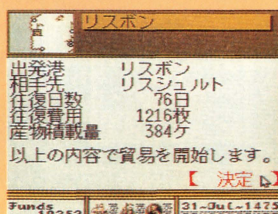
### 探検船団を派遣

準備が整ったら、最大の目的、世界の探索を開始。まず船団を組んで、指揮をする提督を雇う。地図上で、調査する場所を指定すれば準備完了だ。あとは提督からの報告を待てば良い。

黒い部分は未確定。ここを探索

探検船を派遣し、あとは帰還を待つ

探索のたびに陸地は姿を変えるぞ

### 貿易航路を開く

探索の資金を得るために、貿易を行う。商館のある町のあいだに航路を設置する。ただし、未知の部分は航行できない。

赤字を出さないために、貿易を行う町の選択はとても重要

国王の援助が終わっても、貿易で資金を稼げば探索は可能だ

Maker Land

# リバーヒルソフト

得意技は剣とわがまま。気まぐれ姫のハチャメチャ大冒険♡

# プリンセス・ミネルバ

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
40%(11月17日現在)

小説・コミックなど幅広いジャンルで人気の『プリンセス・ミネルバ』。PCエンジン版はオリジナルとして制作中。今回は、画面写真と主要キャラの担当声優をドーンと公開！

## リバーヒルソフトとREDカンパニーが共同制作
## 美少女ばかりの冒険活劇RPG

このゲームのもとになるパソコン版は、登場キャラのすべてが女のコというユニークなRPG。PCエンジン版でも基本的な設定に変更はないが、シナリオやキャラクタデザインの段階からまったくのオリジナルとして制作されている。もちろんシステム面にもさまざまな新アイデアが導入される。

フィールド画面。後ろには街が…

これはダンジョンの内部だ。グラフィックの描き込みはかなり細かい

街に入ったところ。基本的にはオーソドックスなフィールド型RPG

## ハーフキャラも登場する多彩なイベント

新要素の一つにハーフキャラによるイベントシーンがある。これは、重要な戦闘の前などに入るイベントに、移動キャラの4倍の大きさのハーフキャラが登場。ゲームの流れを途切れさせることなくイベントが楽しめるというもの。もちろん通常のビジュアルシーンによるイベントも用意されている。

ハーフキャラを使い、イベントをゲーム画面に近い形のビジュアルシーンで表現。多彩に物語を演出する

## 背中合わせの構図が斬新な戦闘シーン

戦闘には「サラウンド・バトル」という新システムが導入された。味方のパーティキャラが、出現した敵に取り囲まれるという目新しい構成で戦闘の緊張感を演出。魔術などの効果も、フルサイズの画面を使用したアニメーションで表現される。またボスクラスの敵との戦闘では横型のバトルになる。

敵に囲まれるため緊張感がある！

戦闘シーンは目新しい画面構成だ

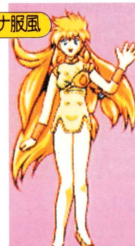
魔術などはアニメーションで表現

## 装備によってキャラのグラフィックが変化

パソコン版にあった着せ替えのシステムが、PCエンジン版ではさらに強化されている。コスチュームを着替えると、移動時だけでなく戦闘中のキャラも着替えるのだ。もちろんショップでコスチュームを試着して、パラメータの変化を確認できるシステムも健在だ。

アーマー風
かなり露出部分が多いけど一応アーマーかな

セーラー服風
エリ元のデザインがなんとなくセーラー服調

チャイナ服風
言わずと知れたチャイナドレス風のデザイン

豪華声優陣を配したキャスティングを発表！

# 美少女ばかりの主要キャラを全紹介

このゲームに登場するキャラクタはほとんどがカワイイ女のコ。しかもすべてが強くて若くて美しい。その主要キャラの全員をここで紹介しよう。主人公ミネルバ姫と、彼女が気まぐれで創設した女のコだけの8人の親衛隊。そして姫を狙う謎の女魔術士ダイナスター。どれをとっても個性的で魅力あふれる美少女ばかりだ。また、豪華な顔ぶれが揃った声優のキャスティングもあわせて公開する。

わがままヒロイン

## プリンセス・ミネルバ

ウィスラー連合王国の国王ウィスラー12世の一人娘で第一王位継承者。そのわがままと気まぐれで、日夜守役のブルーモリスを泣かせている芳紀17歳のプリンセス。

声優データ **伊藤美紀**

●誕生日　10月21日
●プロダクション　アーツビジョン
●代表作（アニメ）「プロジェクトA子」A子、「銃夢」ガリー、「ドラゴンボールZ」人造人間18号ほか

親衛隊長 **ブルーモリス・ルイ・エルミタージュ**

王宮近衛隊副隊長を務める才色兼備の22歳。父は王国重装騎馬軍団を率いるバンゲリス将軍という名門の生まれ。姫の守役となってからは不幸な日々が続く…。

親衛隊員 **ラクロア・バルビス**

親衛隊一の胸の大きさを誇る。本業は商人だが、アルバイトとして酒場でSMショーに出演、毎夜ムチを振るっているらしい。金銭に対する執着心が強い。19歳。

親衛隊員 **チロリア・ユリシス**

死神と呼ばれる凄腕の賞金稼ぎ。賞金首たちが裸足で逃げだすほどの有名人である彼女が親衛隊に応募してきた理由は謎である。21歳。

親衛隊員 **エラン・マクニール**

失われた古代魔術の研究をしている学者。肉体派のメンバーが多い親衛隊の中では数少ない頭脳派の一人。いつもは古代遺跡の発掘などをしている。17歳。

親衛隊員 **オーリン・キャリー**

何か問題を起こして所属していた寺院を首になったという元僧侶。トウアという扶養家族を抱えて親衛隊に応募。キレるとコワイ性格の20歳。

親衛隊員 **トゥア**

ハーフエルフであるらしいが出身そのほか一切不明。戦乱に巻き込まれ孤児になったところを、オーリンに拾われ育てられる。

親衛隊員 **ミズノ**

東の大陸（イースト・ワールド）から人を捜してやってきた少女。不思議な格闘技を使う。16歳。

親衛隊員 **ケスレー・ウルガ**

売出し中の賞金稼ぎ。チロリアを目標とする。胸のないのが悩みの17歳。

敵となる謎の魔術士 **ダイナスター**

ウィスラー王国を狙う謎の魔術士。国王ウィスラー12世とミネルバ姫に恨みを持っているが、その原因は秘められた彼女の過去にあるらしい。配下の魔将を操り姫と親衛隊に挑む。17歳。

声優データ **松岡洋子**

●誕生日　10月20日
●プロダクション　エイティワン・プロデュース
●代表作（アニメ）「戦国魔人ゴーショーグン」ケン太、「猿飛佐助」佐助ほか

ブルーモリス役
**江森浩子**

●1月27日
●青二プロ
●「夢戦士ウイングマン」ゆかりほか

ラクロア役
**佐久間レイ**

●1月5日
●エイティワン・プロデュース
●「わたしとわたし」ロッテほか

オーリン役
**萩森侚子**

●10月20日
●青二プロ
●「ツヨシ！しっかりしなさい」典子ほか

トゥア役
**渡辺菜生子**

●11月21日
●青二プロ
●「吸血姫美夕」美夕、「ガルフォース」キャティほか

ミズノ役
**笠原留美**

●3月8日
●青二プロ
●「フォーチュンクエスト」パステルほか

ケスレー役
**三田ゆう子**

●8月14日
●青二プロ
●「めぞん一刻」朱美、「ゲゲゲの鬼太郎」猫娘ほか

チロリア役
**勝生真沙子**

●10月15日
●テアトル・エコー
●「ガラスの仮面」北島マヤほか

エラン役
**本多知恵子**

●3月28日
●フリー
●「サイレントメビウス」闇雲那魅ほか

Maker Land

# OTHER MAKERS

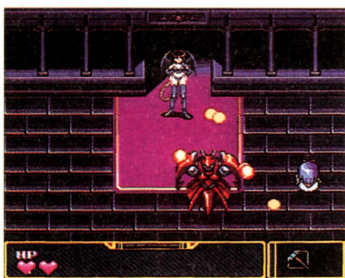
## パック・イン・ビデオ

12月10日に『オーロラクエスト～』を発売するパック・イン・ビデオ。ファミコン版とはシナリオも変更され、PCエンジン版オリジナルの要素も増えているぞ。あと、2タイトル挙がっているが、『KO世紀　ビースト三獣士』の開発は順調に進んでいるようだが、『パラディオン』のほうは若干遅れ気味の状態が続いている。

PCエンジン版はオリジナルキャラが加わる予定だ。これはパソコン版からの画面

もうすぐ発売される『オーロラ～』

## マイクロキャビン

2つのタイトルを予定しているマイクロキャビン。『フレイ～』の方のタイトルが『フレイCD　サーク外伝』に変更されている。完成度は80%ぐらいまで進み、一部の魔法とステージを入れて、最終的調整をやればOKとのこと。『ドラゴンハーフ』は、もうすぐ発売されるパソコン版から、開発スタッフの手が離れてからになる予定。

アクションゲーム『フレイCD～』

これはド派手な魔法を使ったときの画面。カワイく叫ぶぞ

## 東宝

発売予定が2月に繰り上がった『ゴジラ　爆闘烈伝』。開発は順調に進んでいて、微調整もほぼ完了している。今後は、さまざまなゴジラのイベントで『ゴジラ　爆闘烈伝』のゲーム大会を開く予定。また、映画の「ゴジラ対メカゴジラ」上映中の映画館で、『ゴジラ爆闘烈伝』のCMを流す予定になっているとのことだ。

ゴジラを使った格闘ゲーム『ゴジラ～』

各ステージでは対戦相手を選択する

## ビクターエンタテインメント

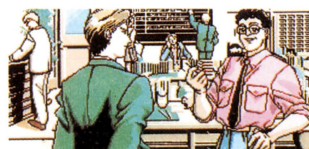
現在タイトルが挙がっているソフトは2本。アクションRPGの『とらべらーず！　伝説をぶっとばせ』は3月の、RPGの『アルシャーク』は4月の発売と、連続発売が予定されている。今回は、『アルシャーク』の新着のビジュアルを紹介！　そろそろ先に発売される『とらべらーず！～』の詳細が紹介できるかもしれないゾ。

主人公のシオン（左）とヒロインのショーコ（右）が活躍するのだ

## アイ・ジー・エス

開発が足踏み状態の『断層都市ストレイロード』。今月もあまり大きな動きは見られず、新しい画面はナシ。しばらくはこの状態が続きそう。年内発売は無理みたい。

## アスミック

『アンジェラス2～』の発売日は未定のままで変わらず。来年の春から夏にかけての発売になりそう。『マグナード』のほうも進展はほとんどないそうだ。

『アンジェラス２～』の画面より

## アトラス

3DダンジョンRPGの『真・女神転生』の発売日が12月25日に決定した。PCエンジン版はオリジナル悪魔が数体登場するぞ。

モンスターを仲間にし合体させる

## インテック

現在挙がっているタイトルは、格闘アクション『格闘覇王伝説アルガノス』のみ。先月、発売日が来年1月に延びたと、お伝えしたが、もう延びることはなさそう。新タイトルの話も現段階ではない。

血なまぐさい独特の世界観が魅力

## 角川書店

2タイトルが挙がっている角川書店。今月も新しい情報はナシ。『サイレントメビウス』の開発は順調に進行中とのことだが、画面写真を見るのは当分先になりそう。

## 光　栄

12月11日に『信長の野望・全国版』の発売を予定している。多少の発売日の変動はありそうだが、多くて1週間ほどという話なので、さほど影響はなさそう。その後のタイトルについては、未定らしい。

PCエンジン版はビジュアルが入るぞ

## ココナッツジャパン

現在、『パチ夫くん3　時空大冒険(仮称)』と『卒業写真／美姫(仮称)』の2タイトルが挙がっている。『パチ夫くん〜』のパチンコ台の画面写真を公開。開発は両タイトルとも順調とのこと。

『パチ夫くん3〜』の画面から

## シュールド・ウェーブ

現在挙がっているタイトルは2本。メルヘンチックなアクション『PCココロン』と、異星人同士の戦いを描いたシミュレーション『インペリアルフォース』。2作とも2月に発売される予定。

『PCココロン』。う〜んメルヘン!

『インペリアル〜』から。戦闘シーンだ

## ソフィックス

現在『YAWARA!2』のみのソフィックス。開発状況は、柔道対戦の微調整とデジコミ部の製作。デジコミは、前作以上の内容とクオリティを出すため、日夜努力しているとの話だ。

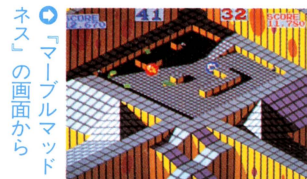
短大生のときの話が軸に展開するデジコミ。前作以上の仕上がりだ

## タイトー

『芸者ウォーリアーズ』と『アドベンチャー オブ マミーヘッド』の2本のタイトルが挙がっているタイトー。開発はどちらも少しずつではあるが進行してはいるものの、今月も新しい画面写真はナシ。

早く新しい画面がみたい『芸者〜』

## テンゲン

現在、『OFF THE WALL』『ピーターパックラット』『マーブルマッドネス』『マジカルパズル・ポピルズ』のHuカードタイトルが4本挙がっている、テンゲン。しかし、開発状況は、さまざまな問題から進展はナシ。

『マーブルマッドネス』の画面から

## 日本コンピュータシステム

正式にタイトル発表されてはいるが、内容などいっさいが謎に包まれている『超兄貴2』。どんなゲームになるか楽しみではあるが、当分は詳しい内容は発表できそうもない。奇想天外な世界を今回も作ってもらいたいものだ。

## 日本ファルコム

PCエンジン参入第1弾ソフトのアクションRPG『風の伝説ザナドゥ』。ドラゴンスレイヤーシリーズの流れを組むだけあって、ファルコム入魂の力作と言えそうだ。ゲームはすでに完成し、あとは来年2月18日の発売を待つばかり。

時間の概念があるアクションRPGだ

## ヒューマン

11月26日に『ただいま勇者募集中』が発売され、『フォーメーションサッカー オン Jリーグ』のみになったヒューマン。こちらの開発も、順調そのものとのこと。

## ユニポスト

発売日がなかなか決定しない、『ダイノフォース』。24種類ものオプションが存在し、敵の弾を拾ってエネルギーを補給するなど、かなり個性的な内容のソフトだ。

## INNER EYES!

### パック・イン・ビデオからテレカプレゼント

オリジナルビデオアニメが原作の『KO世紀 ビースト三獣士』。アニメのほうも完結に向けて盛り上がっている。PCエンジン版のビジュアルには、ビデオの画面を取り込む予定だ。今回は、11月21日に発売されるシリーズ最終巻の発売を記念して作られたテレカを、5名にプレゼントするぞ。下記のあて先に、『〜ビースト三獣士』への希望やイラストを添えて、「ビースト記念テレカ係」まで。

このテレカをプレゼント

### 東宝が『ゴジラ』のキャンペーンを

東宝では、『ゴジラ 爆闘烈伝』の2月の発売へ向けて、小売店を対象としてのキャンペーンを行う予定だ。このキャンペーンを通じて1人でも多くのユーザーに『ゴジラ 爆闘烈伝』をプレイしてもらいたいとのこと。また体験キャンペーン中に『ゴジラ 爆闘烈伝』を予約した人には、特典としてソフトのパッケージイラストが描かれたオリジナルポスターが贈られるぞ。

期間中に予約するとこれがもらえる

## SUPER OTHER MAKERS

今月でスーパーアザーのメーカーは、アイマックス、アスク講談社、エイコム、NHKエンタープライズ、エレクトロニック・アーツ・ビクター、キング、クリーム、サリオ、サン電子、システムソフト、テイチク、データイースト、データウエスト、トンキンハウス、ナムコ、パルソフト、ビデオシステム、ピーシーエム・コンプリート、フェイス、プレイングレイ、マイクロネット、マイクロワールド、魔法、メディアリングの24社。タイトルを発表しない理由として市場の問題、生産ラインの問題といろいろなことが言われているが、何もしなければ、何も生まれてこないのも事実。この市場を活かすいい手を考えてもらいたいと思う、今日この頃…。

## プレゼントの応募方法

各プレゼント希望の方はハガキに住所・氏名・年齢・希望の商品名を明記して下記まで。しめ切りは12月29日(消印有効)。発送をもって発表とさせていただきます。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン
○○○○係

今月は、12月発売予定のタイトルから、ちょっとエッチな2本を紹介。『ドラドラパラダイス』と新タイトル『バーチャルカメラマン』は、ともにムフフな映像がてんこ盛り。見逃せないぞ！

## ドラドラパラダイス

| メーカー名 | プラネット | ジャンル | 麻雀 |
|---|---|---|---|
| 媒体 | LD-ROM²専用(片面使用) | 継続機能 | 未定 |
| 発売予定日 | '94年1月 | その他の機能 | ―― |
| 予定価格 | 未定 | 開発状況 | 80%(11月15日現在) |

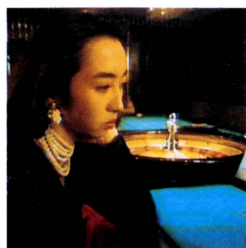
『ドラドラパラダイス』は、Vシネマなどで活躍中の秋乃桜子ちゃんと麻雀で対戦するゲーム。彼女のセクシーな実写映像がタップリ用意されている。だが、脱衣モノとは少々異なり、麻雀を通じて彼女とデートを重ね、親しくなっていくという内容。彼女との会話も、バリエーション豊かである。

対戦相手の秋乃桜子ちゃんです

### 表情豊かな実写映像で楽しむ対戦麻雀

ゲーム中には、ふんだんに実写映像が使用されている。ただ単に実写というだけでなく、照明や演出にも細かい配慮がなされている。麻雀画面以外のビジュアルシーンは、まるで会話。プレイヤーのセリフがウインドウに表示され、それに彼女が応えていく。2人の仲が進展するにつれ変化していく彼女の表情も、見どころの1つだ。

出会いの場所はカジノ、シーザースパレス。さあ恋の花を咲かせよう

独りさびしくルーレットに興じる桜子ちゃんに急接近！

プレイヤーのセリフはウインドウに文字表示される予定

### イカサマなしの勝負

麻雀のルールはオーソドックスな2人打ち麻雀で、イカサマなどは一切なく、一定局数の勝負で持ち点を競う。勝てば、彼女との仲も進展。次のデートへと進める。

麻雀時もウインドウに桜子ちゃんの実写映像が流れている。ポンやチーなどの状況に応じた表情や会話内容を楽しめるのだ。

左の写真が勝負時の基本画面。ポンやチーをする際には、ウインドウを呼び出す。桜子ちゃんの表情にも注目！

### みごとに勝利

麻雀勝負に勝てば、桜子ちゃんに次のデートを約束してもらえる。麻雀に関しては素人の彼女は、プレイヤーの勝利に大感激。熱い祝福のキスで応えてくれるのだ。あくまで画面上でだけどね。

デートの約束は熱いキスで…。ちと照れる

次のデートを約束

### みじめに敗退

あっさり彼女に負けてしまうと、デートはおしまい。特に、最初のデートで負けてしまうと、彼女はあきれ返ってしまい、冷たい表情のまま〝どうもありがとうございました〟。とても悲しい一瞬だ。

冷めきった表情のまま彼女は去っていく…

…あきれています

※『ドラドラパラダイス』の画面はすべて開発中のものです。また、画面上にタイムカウントの表示があるものは、すべてビデオから撮影したイメージ映像です。

## デートを重ね秋乃桜子ちゃんと親密に

麻雀デートは全部で3回。この3回のデートを通じて桜子ちゃんに麻雀を教えてあげるのだ。出会ったときには麻雀を知らない彼女だが、勝負を重ねるにつれ腕が上がっていく。それと同時に、プレイヤーと彼女の親密さも上がっていくというわけだ。

### カジノでの出会い

桜子ちゃんと出会う場所はカジノ。そこでの勝負が1回目の麻雀デートにあたる。このときの彼女は麻雀をよく知らず、ときどきチョンボをしてしまう程度の腕前。まず負けることはないだろう。

麻雀の誘いに、少し恥ずかしげにうなずく彼女

### 公園で待ち合わせ

2回目のデートは、1回目の数ヵ月後。公園で待ち合わせた2人は、だいぶ親しい仲になり、会話もかなり打ち解けた雰囲気だ。彼女も麻雀の基本ルールを完全に覚え、相手として不足ない程度に。

もう親しい友達感覚。麻雀だってもうバッチリ

### ディナーをともに…

3回目のデートは2人だけのディナー。ワイングラスを傾けながらの会話や、意味ありげな表情は、アダルトな雰囲気がタップリ。麻雀勝負はシャワーを浴びたあとで、彼女の胸元が悩ましくはだけている。でも、それればかり見ていると、大負けしかねない。彼女の麻雀の腕前も、もう一人前である。

ワイングラスに唇を当てて、熱い視線をジッと注ぐ…

惑わされて勝負を忘れないように

## ある条件を満たすとごほうび映像が!!

このゲームは、普通に麻雀勝負に勝ち進んでも、エッチという感じはない。だがご安心を。実は隠されたごほうび映像が存在する。この映像で、桜子ちゃんのセクシーな脱衣姿を拝めるのだ。

3回のデートそれぞれに、ごほうび映像が用意されている。これは麻雀勝負の際に、ある条件を満たすと見られるというもの。その条件は、まだ決まっていないらしい。ある一定以上の役であがるとか、彼女の持ち点をゼロにするとか、いろいろ考えられるね。

デート感覚の会話のあとに見せられると、かなりドギマギするぞ

麻雀の腕にすっかり魅せられてしまい、もはや好きにして状態



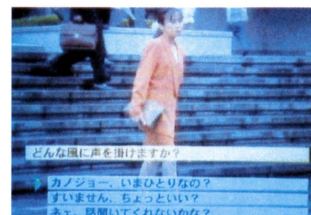
# バーチャルカメラマン

| メーカー名 | トランスペガサス | ジャンル | アダルト |
|---|---|---|---|
| 媒体 | MEGA-LD専用(片面使用) | 継続機能 | コンティニュー/バックアップメモリ |
| 発売予定日 | 12月中旬 | その他の機能 | ――― |
| 予定価格 | 未定 | 開発状況 | 100% |

12月発売タイトルに新タイトルが浮上。それがこの『バーチャルカメラマン』だ。MEGA-LD専用ソフトとしては初めての、セクシービジュアルソフトだ。

女のコをスカウトして撮影し、写真集を作るという内容。スタジオでのヌード撮影もあるぞ。

## 女のコをスカウトして写真集を作る

8人の女のコから1人を選び、スカウト開始。プレイヤーは、3つのセリフから1つを選んで口説いていく。何回かセリフを選んで、相手が乗り気になったら成功だ。だが、相手も警戒心が強かったりタカビーだったりと、一筋縄ではいかない。なお、一度スカウトした女のコは、いつでも撮影OKだ。

スカウト画面。女のコは警戒しているので、簡単にはOKしないぞ

### 撮影の舞台は3つ

撮影場所は公園とスタジオ、そして女のコのプライベートルームの3ヵ所。だが、最初は公園しか選べない。女のコにカメラマンとして認められないと許されないのだ。

画面内でいろいろとポーズを決める女のコを、これだという瞬間にボタンを押して撮影する。シャッターチャンスを逃さずに撮ろう。

撮影場所の選択画面

いろいろなポーズを決める女のコを、綺麗にたくさん撮ってあげよう

公園での撮影を女のコに気に入ってもらえたら、スタジオでの撮影に。ヌードもあり、かなり過激な内容だ

### 女のコが写真を評価

撮影した写真は、1枚1枚ポイントに換算される。女のコのポーズがバッチリ決まっている写真ほどポイントも高い。当然、ヒドイ写真はマイナスポイントだ。合計点が高ければ女のコが、スタジオでの過激な撮影を許してくれる。また、撮った写真は、写真集に残せばいつでも眺めることができる。

撮影後の評価は失敗。気に入った写真は最大250枚まで保存できる

# ウルテク…
# UL-TECH Wonder-Land

こら、ワシはニンジンじゃないぞ。
うるごんめ、人の話を聞いとらんな。
しかたない、このまま向こうに見えるウルテクの陣地へ突撃じゃ！

### 技のランク

ウルテクのランクは、読者諸君が送ってきたウルテクのビックリ度を判断し、決定している。ランクによって1～5の点数をつけてるぞ。1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しているぞ。

## ステージセレクト 5

### 悪魔城ドラキュラX 血の輪廻

東京都 くさりまぐろさばお

このゲームは、クリアしたステージを自由に選んでプレイできる。ところが、ネームエントリーで名前を「X－X／V’’Q」と登録し、データファイル画面でステージセレクトを選ぼう。クリアしていないステージも選択可能になっている。ゲーム開始早々にすべてのステージで遊べ、見つけにくい裏ステージにも簡単にいける。

ネームエントリー画面で、下の名前を登録する

「X－X／V’’Q」と登録する

その名前を登録したファイルを選択

この画面でステージセレクトを選ぼう

全ステージがセレクト可能になる

最終ステージにも簡単に行けるぞ

## デバッグモード 4

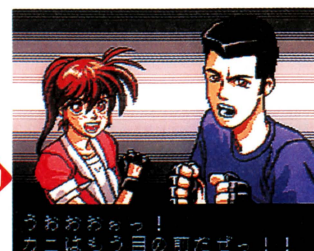
### GALAXY刑事GAYVAN

大阪府 鮪川鯛一

機能満載のデバッグモードが楽しめるウルテクだ。まず、タイトル画面でオプションモードを選ぶ。オプション画面になったら、下、上、Ⅰ、左、Ⅱ、右、ラン、セレクト、ラン、セレクト、Ⅱ、右、Ⅰ、左、ランの順に押せば、デバッグモードになる。このモードでは、ステージセレクトやサウンドテストはもちろん、ゲーム中の効果音やセリフを聞けたり、デモ画面も自由に見ることができる。

オプションモード画面で、下記のコマンドを入力しよう

下、上、Ⅰ、左、Ⅱ、右、ラン、セレクト、ラン、セレクト、Ⅱ、右、Ⅰ、左、ランの順に押す

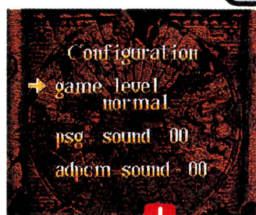
デバッグモード画面に。上下でメニューを選ぼう。ステージセレクトでは、全7面を自由に選べる

デモデバッグを選ぶと、ゲーム中のビジュアルを見ることができる


イラスト／等々力　充

## ステージセレクト

### シルフィア

静岡県 クレオとパトラ

まず、タイトル画面でオプションを選び、コンフィグレーション画面にする。そこで、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅱの順に押す。すると、古い地図のようなステージセレクト画面が現れるのだ。ここでは、行きたいステージにカーソルを合わせれば、全8ステージを自由に選んで遊ぶことができる。もちろん最終ステージも選べるので、エンディングまで楽にたどりつける。

コンフィグレーション画面でコマンドを入力

上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅱの順に押す

美しいステージセレクト画面が現れるのだ

好みのステージを選んでプレイしよう

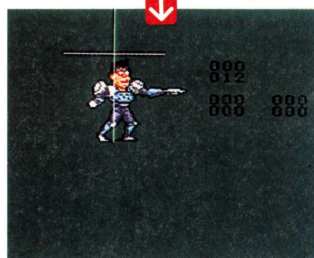
## キャラチェックモード

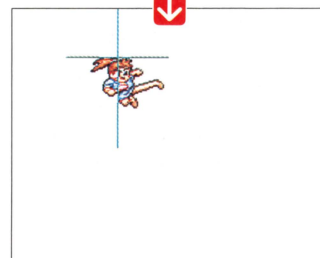
### GALAXY刑事GAYVAN

神奈川県 中森一郎

CD-ROMを起動させる画面で、ランを押したあとすぐ、Ⅱと右を押し続けているとザコキャラチェックモード、Ⅱと下を押し続けると主人公キャラチェックモードになる。どちらのモードも、上下でキャラを選び、ⅠとⅡでそれを動かせる。ゲーム中のコミカルなキャラの動きを、じっくりと見ることができる。

CD-ROMの起動画面でランを押したらすぐに、各コマンドを入力

Ⅱと右を押し続ける

Ⅱと下を押し続ける

ザコキャラチェックモードに。敵キャラを自分の手で動かしてみよう

こちらは主人公キャラチェックモード。アクションパターンを確認

## 裏ストーリーで遊べる

### ラングリッサー 光輝の末裔

鳥取県 針田英樹

エンディング終了後、リセットをして再びゲームを始めよう。そしてゲームスタート時のメニューで「最初から」にカーソルを合わせ、セレクト、ラン、Ⅰの順に押し続ける。すると、おかしなメッセージが現れ、裏ストーリーに突入する。ゲーム内容は変わらないが、登場人物が開発者やヘンなキャラになっていて、セリフも笑えるものに変わっている。

感動のエンディング。この画面になったら…

リセットする

「最初から」にカーソルを合わせる

セレクト、ラン、Ⅰの順に押し続ける

妙なメッセージが現れた。どこかヘンだぞ

開発者がメインキャラクタとして登場する

兄貴ーッ／ヴォルコフがこんなキャラに

## 画面をタテ長、ヨコ長にできる

### GALAXY刑事GAYVAN

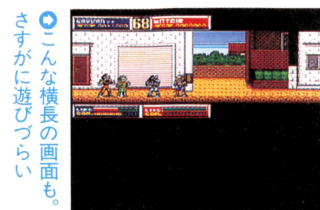
神奈川県 中森一郎

画面の縦横の比率を変えることができるという、かわったウルテクを紹介しよう。マルチタップの5番にパットを接続しておく。タイトル画面で、5PパッドのⅠとⅡを押しながら左か右を押すと、画面の縦横の比率を変更できる。タテ長のもの2種類、ヨコ長のもの1種類のうち好きなものを選ぼう。いつもとは雰囲気が変わるぞ。

タイトル画面が出ているあいだに、下の操作をしよう

5PパッドのⅠとⅡを押しながら、左か右を押す

画面の形を3種類に変更できる

画面を変更したままプレイも可能だ

こんな横長の画面も。さすがに遊びづらい

# またも登場隠しチーム

## パワーリーグ'93

鹿児島県
山下真一郎

強力な隠しチームで遊べるウルテクだ。チーム選択時にセレクトを押しながら①を押すと、選手全員が外国人のヒュービーズが現れる。また、ランを押しながら①を押すと、往年のプロ野球の名選手が集まったジーサンズが現れる。

チームセレクト時に下記のコマンドを入力する

**セレクトを押しながら①を押す**

隠しチームのヒュービーズが出現する

超強力打線を誇る外国人チーム。投手陣も個性的な選手が多い

**ランを押しながら①を押す**

ジーサンズが登場。これも隠しチーム

この面々の生涯成績の合計は投手は1581勝、打者は4747本塁打になる

# 同チーム対戦

## パワーリーグ'93

北海道
大雪熊五郎

同じチームのファン同士で、対戦するときには、このウルテクがおすすめだ。チームセレクト時に、Ⅱを押しながらカーソルを動かす。すると、1P側と2P側のカーソルを同一チームに重ねることができ、同チーム対戦になる。これで、チームを奪い合うことなく、チーム力の差に関係のない、真の実力勝負をすることができるぞ。

チームセレクト時に、下記の操作を行うのだ

**Ⅱを押しながらカーソルを動かす**

同じチームにカーソルが重なる。同チーム対戦ができるのだ

湯舟が投げて和田が打つ。同じチームで熱い試合を繰り広げよう

# 塁間でSTOP！

## パワーリーグ'93

香川県
駒馬秀明

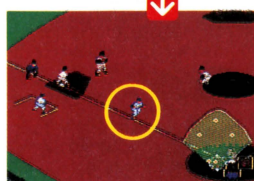
走者を塁間でとめられるウルテクだ。1塁走者、2塁走者は右上と①とⅡ、3塁走者は左上と①とⅡを押す。また、走者が2人以上のときは操作が変わる。走者1、2塁の2塁走者は左上と①とⅡ、走者2、3塁か、満塁の3塁走者は、左下と①とⅡを押す。ただし、打者走者、または、2人以上の走者を同時にとめることはできない。

**走者1塁or2塁のとき**
**右上と①とⅡを押す**

1、2塁間で、走者をとめられる

**走者1、2塁のときの2塁走者**
**左上と①とⅡを押す**

このコマンドでは、2塁走者だけとまる

**走者3塁のとき**
**左上と①とⅡを押す**

3塁走者だって、ごらんのとおり

**走者2、3塁or満塁のときの3塁走者**
**左下と①とⅡを押す**

補球されるか、微妙なときに便利

# 隠しスタジアム出現

## パワーリーグ'93

鹿児島県
山下真一郎

スタジアムセレクト画面で、セレクトを押しながらランを押す。すると、トイスタジアムが現れる。この球場は野球盤の消える魔球のプレートのようなものがあり、ホームランの飛距離の表示がセンチメートル単位になっている。まさにおもちゃのスタジアムなのだ。

スタジアムセレクト時にコマンド

**セレクトを押しながらランを押す**

トイスタジアムを選び、プレイできる

新庄のホームランも、飛距離70センチだ

## 戦わずしてお金を入手

### WIZARDRY Ⅰ・Ⅱ

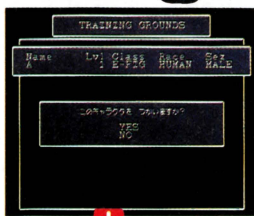
岡山県 ダンボーラー

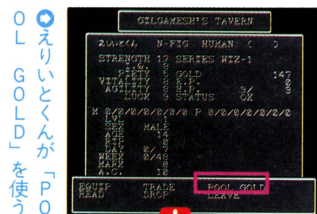
戦闘をせずにお金を貯める方法を教えるぞ。まず、キャラを数人作る。このとき、キャラの属性は統一しておくこと。次にギルガメッシュの酒場でパーティを編成し、「POOL GOLD」のコマンドで1人のキャラにお金を集める。あとは、所持金がゼロになったキャラを消し、キャラ作成からの手順を繰り返そう。このウルテクはゲームスタート時に使うと便利だ。

適当なキャラを何人か作っておく

パーティを組む。えりいとくんが集金係だ

えりいとくんが「POOL GOLD」を使う

SERIES WIZ-1
GOLD 884
E.P. 0
H.P. 9/ 9
STATUS OK

えりいとくんの元にお金が集まる

一文なしになったキャラを削除して、手順を繰り返そう

## 善悪混合パーティを編成

### WIZARDRY Ⅰ・Ⅱ

北海道 富澤秀哉

まず、属性が悪のキャラでパーティを組む。このとき、あとで組み込む善のキャラの分、人数を少なくすること。そして、ダンジョンに入り、すぐに「QUIT」のコマンドで冒険を中断しよう。次に、善のキャラでダンジョンに入る。そして、すぐに「INSPECT」のコマンドで悪のキャラのパーティを探す。発見したパーティと合流すれば、善と悪のキャラの混合パーティを編成できる。

通常は、善と悪のキャラ同士でパーティを組むことはできない

ダンジョンに入ったら、すぐに冒険を中断する

善のキャラでダンジョンへ。悪のパーティを探そう

悪のキャラのパーティを発見。合流すれば…

めでたく善悪混合パーティが完成。属性を気にせずキャラを作れるぞ

## エンディング後のビジュアル

### スタートリング・オデッセイ

茨城県 出村一貴

ゲームをクリアして、エンディングが終わったら、どれでもいいのでボタンを押そう。ゲーム中のビジュアルを、続けて見ることができる。クリアした余韻にひたりつつ、このウルテクを楽しもう。

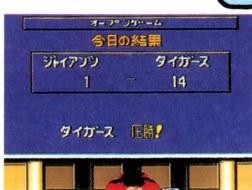
**エンディング終了後、ボタンを押す**

ゲーム中のビジュアルがスタートする。続けて見ることができるぞ

## アナウンサーが寝る

### パワーリーグ '93

鹿児島県 山下真一郎

クルクルと変わるアナウンサーのポーズを見ているだけでも楽しい試合終了後のスポーツニュース。ニュースの画面のまま、しばらく何も操作しないでいると、アナウンサーが疲れて眠ってしまうぞ。

時間がたつとアナウンサーが寝る

## UL-TECH 募集

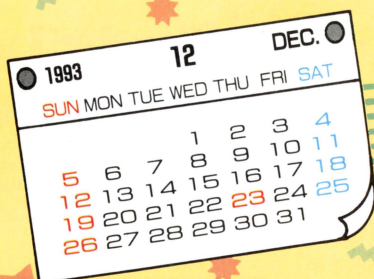
マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って欲しい。FAXは24時間、いつでもOKだ。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印で、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用するぞ。採用者には、ウルテクのランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しているので、どしどし応募してくれ。

ウルテク あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

FAX番号 022(213)7535

# 新作発売

## 12 月

| 日 | タイトル |
|---|---|
| 3日 | ○機装ルーガ ★工画堂スタジオ／8800円 |
| 10日 | ○伊賀忍伝 凱王 ★日本物産／7900円 |
| 10日 | ○オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD ★パック・イン・ビデオ／8800円 |
| 10日 | ○秘密の花園 ★徳間書店インターメディア／7800円 |
| 10日 | ■ボンバーマン'94 ★ハドソン／6800円 |
| 11日 | ○信長の野望 全国版 ★光栄／8800円 |
| 17日 | ○スーパーリアル麻雀PIV カスタム ★ナグザット／9800円 |
| 17日 | ○マーシャルチャンピオン ★コナミ／7800円 |
| 17日 | ○闇の血族 遥かなる記憶 ★ナグザット／9800円 |
| 19日 | ◐フラッシュハイダース ★ライトスタッフ／7800円 |
| 22日 | ○イースIV The Dawn Of Ys ★ハドソン／7800円 |
| 23日 | ○スーパーダライアスII ★NECアベニュー／7800円 |
| 24日 | ○セクシーアイドル麻雀 ★日本物産／8500円 |
| 24日 | ○ダウンタウン熱血物語 ★ナグザット／8800円 |
| 25日 | ○真・女神転生 ★アトラス／8800円 |

## '94年 1 月

| 日 | タイトル |
|---|---|
| 3日 | ○爆笑 吉本新喜劇 今日はこれぐらいにしといたる／ ★ハドソン／6800円 |
| 7日 | ○ソル：モナージュ ★アイレム／7700円 |
| 28日 | ◐エメラルド ドラゴン ★NECホームエレクトロニクス／7800円 |
| 28日 | ○格闘覇王伝説アルガノス ★インテック／7800円 |
| 予定 | ◎3D MUSEUM ★パイオニア／未定 |
| 予定 | ◎ドラドラパラダイス ★プラネット／9800円 |
| 予定 | ○ぷよぷよCD ★NECアベニュー／5600円 |

## 2月以降～

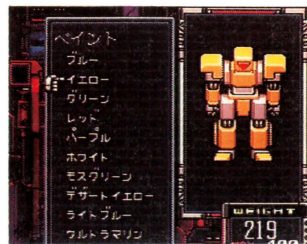
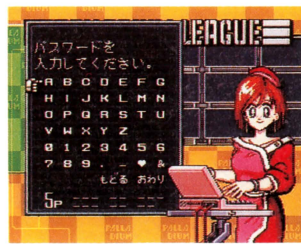
| 月 | タイトル |
|---|---|
| 2月 | ○インペリアルフォース ★シュールド・ウェーブ／7800円 |
| 2月 | ○風の伝説ザナドゥ ★日本ファルコム／7800円 |
| 2月 | ○ゴジラ 爆闘烈伝 ★東宝／8800円 |
| 2月 | ○スターブレイカー ★レイ・フォース／8800円 |
| 2月 | ○チキチキボーイズ ★NECアベニュー／4800円 |
| 2月 | ○パラディオン ★パック・イン・ビデオ／8800円 |
| 2月 | ○PCココロン ★シュールド・ウェーブ／7800円 |
| 2月 | ○モンスターメーカー 闇の竜騎士 ★NECアベニュー／7800円 |
| 3月 | Ⓐ餓狼伝説2 ★ハドソン／6900円 |
| 3月 | ◐THE ATLAS Renaissance Voyager ★アートディンク／9800円 |
| 3月 | Ⓐストライダー飛竜 ★NECアベニュー／6000円 |
| 3月 | ○とらべらーず！ 伝説をぶっとばせ ★ビクターエンタテインメント／8800円 |
| 3月 | ○パワーゴルフ2 ゴルファー ★ハドソン／6800円 |
| 3月 | Ⓐ龍虎の拳 ★ハドソン／6900円 |
| 3月 | ▼アーケードカードDUO ★NECホームエレクトロニクス／12800円 |
| 3月 | ▼アーケードカードPRO ★NECホームエレクトロニクス／17800円 |
| 4月 | ○アルシャーク ★ビクターエンタテインメント／8800円 |
| 4月 | ○KO世紀ビースト三獣士(仮称) ★パック・イン・ビデオ／7800円 |

## 超 先取り！ 最新ソフト情報

●パック・イン・ビデオからタイトルがあがっていた『パラディオン』。ついに2月に発売が決定。そこで今回は、最新着の画面写真を公開しよう。このゲームはパック・イン・ビデオオリジナルのシミュレーション。ロボット同士を戦わせる対戦格闘ゲームだが、対戦中の操作はオートになっていて、アクションが苦手な人でも対戦のダイゴ味を楽しむことができるのだ。ロボットを構成するパーツは、シャーシ・ボディ素材・エンジン・コンピュータ・武器・オプション・特殊攻撃など多彩。しかも自分で作ったロボットをパスワードで記憶できるため、2人プレイも簡単にできるようになっている。2月25日発売予定、価格8800円(税別)。

●NECホームエレクトロニクスから発売が予定されていた『藤子・F・不二雄の21エモン めざせ！ホテル王』。諸般の事情により、発売中止が決定した。また同社の新作タイトル『ぽっぷるメイル』がアーケードカードにも対応することになった。

●NECアベニューのタイトル『スペースファンタジーゾーン』。この度スーパーCD-ROM²に媒体を変更して、発売されることになった。

○ロボット同士を対戦させるシミュレーションゲーム『パラディオン』

○さまざまなパーツを組み合わせることで、自分だけのロボットを作る

○自分の作ったロボットをパスワードで記憶。友達の家でも対戦できる

## 再版ソフト情報

今回は、年末に発売される再販ソフトを4本まとめて紹介しよう。まず日本コンピュータシステムから3本。1本目は品薄状態が続いていた『ラングリッサー 光輝の末裔』。魅力的なキャラクタが登場、人気となったシミュレーションRPGだ。価格は7900円。2本目は同じくRPG性を持ったシミュレーション『超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング』。こちらは価格7400円。そして3本目は、驚異的な再販回数を重ねている『超兄貴』。価格は7200円。

さて残る1本は、PCエンジン史上に残る名作と言われているハドソンの『イースI・II』。最新作『イースIV』の前にプレイしてみるのもイイかも。価格は7800円。いずれのタイトルも12月下旬の発売予定。また価格はすべて税別となっている。

# カレンダー

記号のみかた
■…Huカード
●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²
◐…スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
Ⓐ…アーケードカード対応
◎…LD-ROM²専用
▼…ハードウエア及び周辺機器
㊍…媒体未定
★メーカー名／予定価格(税別)

## 発売日未定

○断層都市ストレイロード ★アイ・ジー・エス／8900円
○アンジェラス2 ホーリーナイト ★アスミック／未定
○マグナード ★アスミック／未定
○姐 ★NECアベニュー／未定
㊍ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー／未定
○クイズアベニュー3 ★NECアベニュー／未定
○スペースファンタジーゾーン
★NECアベニュー／4800円
◐誕生 デビュー ★NECアベニュー／未定
○天地を喰らう ★NECアベニュー／未定
○ドラゴンナイトIII ★NECアベニュー／未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー／未定
○サークIII ★NECホームエレクトロニクス／未定
◐3×3EYES 三只眼變成
★NECホームエレクトロニクス
◐ブランディッシュ
★NECホームエレクトロニクス／未定
◐ぽっぷるメイル
★NECホームエレクトロニクス／未定
○ミサイルファイター(仮称)
★NECホームエレクトロニクス／未定
○女神天国 ★NECホームエレクトロニクス／未定
○サイレントメビウス ★角川書店／未定
○Linda³ ★角川書店／未定
○卒業写真／美姫(仮称) ★ココナッツジャパン／未定
○パチ夫くん3 時空大冒険(仮称)
★ココナッツジャパン／未定
○ときめきメモリアル ★コナミ／未定
○YAWARA／2 ★ソフィックス／未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド ★タイトー／未定
●芸者ウォーリアーズ ★タイトー／未定
■OFF THE WALL ★テンゲン／未定
■ピーターパックラット ★テンゲン／未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン／未定
○初恋物語 ★徳間書店インターメディア／未定
○WIZARDRY III・IV ★ナグザット／未定
○風霧 ★ナグザット／未定
○もってけたまご ★ナグザット／未定
○麻雀レモンエンジェル ★ナグザット／未定
○超兄貴2(仮称) ★日本コンピュータシステム／未定
○コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説
★日本テレネット／未定
○魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補
★日本テレネット／未定
◐聖戦士伝承 雀卓の騎士(仮称)
★日本物産／未定
Ⓐ餓狼伝説SPECIAL ★ハドソン／未定
㊍空想科学世界ガリバー(仮称) ★ハドソン／未定
○超英雄伝説ダイナスティックヒーロー ★ハドソン／未定
○天外魔境III(仮称) ★ハドソン／未定
○ネオ・ネクタリス ★ハドソン／未定
○ハイパーウォーズ ★ハドソン／未定
○ブラッドギア ★ハドソン／未定
○ロードス島戦記2 ★ハドソン／未定
Ⓐワールドヒーローズ2 ★ハドソン／未定
○美少女戦士セーラームーン
★バンプレスト／8800円
■フォーメーションサッカー オン Jリーグ
★ヒューマン／未定
○ドラゴンハーフ ★マイクロキャビン／未定
○フレイCD サーク外伝 ★マイクロキャビン／未定
■ダイノフォース ★ユニポスト／未定
○ブルーフォレスト物語(仮称) ★ライトスタッフ／未定
○プリンセス・ミネルバ ★リバーヒルソフト／未定
○スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争
★レイ・フォース／未定
▼FX(仮称)
★NECホームエレクトロニクス／未定

## 表紙の女のコ名前決定!!

愛(まな)
に決定！

本誌創刊5周年の記念として、11月号で名前を募集していた表紙の女のコ。読者の皆さんの応募の中から彼女の名前をついに決定／
選考に当たっては、編集部で選考した候補の中から、彼女の産みの親である高田明美先生に最終決定していただいた。今までは「女のコ」と呼ばれていた彼女だけど、これからは一層親しみ?の気持ちを持ってもらえるんじゃないかな。本誌同様に彼女のことも応援して欲しい。さて、名前と同時に募集した彼女に着せたいコスチュームにも、たくさんの応募があった。近い内に表紙を飾ることもあるかも!? お楽しみに。
では発表します。皆さんの応募の中から高田先生が選んだのは「愛」(まな、と読む)という名前。本誌の顔としてこれからもヨロシクね♡

## 次号予告

**コミック新連載開始！**
満を持して贈る新連載コミック『風の伝説ザナドゥ』。その世界観を余すところなく紹介！ 乞うご期待!!

**特別付録** ウルテクはこの一冊におまかせ！ 今年も充実の永久保存版『大技林'94』。

PC Engine FAN 2月号 12月27日発売

『もう待てない!』と読者は怒っている!?

# ゲームタイトル・メーカー

## 計55本の発売日未定タイトル

毎号新作カレンダーの右ページを占めている発売日未定タイトル。今月号で発売日未定になっているタイトルは全部で55本ある。実はその内20本のタイトルが、1年以上もこの欄に掲載されたまま。これらのソフトはどんな事情で発売されないのか!? 疑問を解消すべく、発売日未定タイトルを発表時期ごとにリストアップし、調査することにした。右にあげたリストがそれである。

### 発表から半年未満の新作 ………情報公開はこれから

ここ半年以内に本誌の中で発表があったタイトルは23本。これらのソフトは発表されたばかりであり、情報公開は"これから"という感じのものが多数。

しかも、各メーカーのソフト制作及び情報の公開が、計画的に行われるようになってきているために、タイトル発表後あまり時間を置かないで画面公開が行われるパターンが多い。だから、新情報公開もそんなに先ではない?

### 半年経過〜1年以内…………順調にいけばそろそろ

ここにあげられたタイトルの大半は、すでにゲーム画面が公開され、遠くない内に発売予定も出てくるものと思われる。例外は『ロードス島戦記2』『ブルーフォレスト物語(仮称)』『ぽっぷるメイル』の3タイトル。これらのソフトはタイトル発表がやや先行した感がある。これは大作ソフトや人気ソフトの続編に良くみられる傾向だ。ファンとしては一刻も早く期待のソフトの制作を知りたいものであり、無理のない傾向だろう。タイトル発表から発売まで時間のかかる原因の一つとして、発表時期に問題があると言えそうだ。

### 1年以上経過したタイトル ……………何か問題あり!?

タイトル発表が先行した大作、『天外魔境III(仮称)』『コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説』と、先月新情報が公開された『フレイCD サーク外伝』を除けば、ここにあげられたタイトルの大半は1年以上にわたりほとんど情報がないものばかり。開発中に何らかのアクシデントがあった可能性がある。

またHuカードソフトが7タイトル含まれているのも見逃せない。現在Huカードは、よほどの人気ソフトでない限り受注が取りにくい状況にあり、発売したくてもできない理由となっているようだ。

○CD-ROM版『ヘルファイアーS』より

○Huカードソフトの『マーブルマッドネス』

## 発売日未定タイトルの発表時期

●発表時期 ●ゲームタイトル ●メーカー名

### 発表から半年未満のタイトル

'93年8月号 ミサイルファイター(仮称) NECホームエレクトロニクス
'93年8月号 女神天国 NECホームエレクトロニクス
'93年8月号 WIZARDRYIII・IV ナグザット
'93年8月号 ワールドヒーローズ2 ハドソン
'93年9月号 卒業写真／美姫(仮称) ココナッツジャパン
'93年9月号 空想科学世界ガリバー(仮称) ハドソン
'93年10月号 パチ夫くん3 時空大冒険(仮称) ココナッツジャパン
'93年10月号 初恋物語 徳間書店インターメディア
'93年11月号 超兄貴2(仮称) 日本コンピュータシステム
'93年11月号 魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補 日本テレネット
'93年11月号 フォーメーションサッカー オン Jリーグ ヒューマン
'93年11月号 ハイパーウォーズ ハドソン
'93年12月号 3×3EYES 三只眼變成 NECホームエレクトロニクス
'93年12月号 ときめきメモリアル コナミ
'93年12月号 餓狼伝説SPECIAL ハドソン
'93年12月号 ドラゴンハーフ マイクロキャビン
'93年12月号 プリンセス・ミネルバ リバーヒルソフト
'94年1月号 姐 NECアベニュー
'94年1月号 クイズアベニュー3 NECアベニュー
'94年1月号 サークIII NECホームエレクトロニクス
'94年1月号 聖戦士伝承 雀卓の騎士(仮称) 日本物産
'94年1月号 ネオ・ネクタリス ハドソン
'94年1月号 スタートリング・オデッセイ2 魔龍戦争 レイ・フォース

### 発表から半年以上〜1年以内のタイトル

'93年4月号 超英雄伝説ダイナスティックヒーロー ハドソン
'93年4月号 ロードス島戦記2 ハドソン
'93年4月号 ブルーフォレスト物語(仮称) ライトスタッフ
'93年5月号 麻雀レモンエンジェル ナグザット
'93年6月号 誕生 デビュー NECアベニュー
'93年6月号 もってけたまご ナグザット
'93年6月号 美少女戦士セーラームーン バンプレスト
'93年7月号 ブランディッシュ NECホームエレクトロニクス
'93年7月号 ぽっぷるメイル NECホームエレクトロニクス
'93年7月号 YAWARA／2 ソフィックス
'93年7月号 風霧 ナグザット
'93年7月号 ブラッドギア ハドソン

### 発表から1年以上経過したタイトル

'89年12月号 ギャラクシーフォースII NECアベニュー
'89年12月号 ヘルファイアー NECアベニュー
'90年2月号 スペースファンタジーゾーン NECアベニュー
'91年1月号 天地を喰らう NECアベニュー
'91年1月号 ピーターパックラット テンゲン
'91年1月号 マーブルマッドネス テンゲン
'91年4月号 マジカルパズル・ポピルズ テンゲン
'91年7月号 アドベンチャー オブ マミーヘッド タイトー
'91年10月号 サイレントメビウス 角川書店
'92年5月号 アンジェラス2 ホーリーナイト アスミック
'92年6月号 断層都市ストレイロード アイ・ジー・エス
'92年7月号 天外魔境III(仮称) ハドソン
'92年7月号 芸者ウォーリアーズ タイトー
'92年8月号 フレイCD サーク外伝 マイクロキャビン
'92年8月号 OFF THE WALL テンゲン
'92年8月号 ダイノフォース ユニポスト
'92年11月号 Linda³ 角川書店
'92年11月号 コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 日本テレネット
'92年11月号 ドラゴンナイトIII NECアベニュー
'93年1月号 マグナード アスミック

# 年末年始棚卸し!!

いつまでたっても発売されないタイトル、参入を表明しながらソフトを作らないメーカーを総力取材。このさい、一気に整理してしまうのだ。

## 新作タイトルのないメーカー24社

本誌では、毎号「メーカーランド」のコーナーでPCエンジン参入全メーカーの情報を網羅することを基本としている。そこでタイトル発表のないメーカーも、スーパーアザーメーカーとして毎月メーカー名を掲載している。ここではそのメーカーの実状を調査した。

### その大半が1年以上タイトルなし

スーパーアザーメーカーの内、1年以上も新作タイトルを発表していないメーカーが16社あった。アイマックス、エイコム、NHKエンタープライズ、クリーム、サリオ、サン電子、システムソフト、テイチク、データイースト、ナムコ、パルソフト、ビデオシステム、ピーシーエム・コンプリート、フェイス、ブレイン・グレイ、魔法がそれである。中でも最長記録は、1989年11月に発売された『大地君クライシス』を最後に新作のないサリオだ。また、参入を表明しながら1作もソフトを発売していないメーカーが、エレクトロニック・アーツ・ビクターとピーシーエム・コンプリートの2社だ。

### 開発意欲のあるメーカーも

編集部が行った取材の結果、新作タイトルはないが、意欲的に活動していきたいと答えたメーカーは8社あった。アスク講談社、テイチク、データウエスト、トンキンハウス、ナムコ、マイクロネット、魔法、メディアリングがそれだ。その中でもすでに企画段階に入っているメーカーもある。

今年3月に『ゼロヨンチャンプII』を発売したメディアリングは、現在かなりシビアに企画に取り組んでいるとのこと。

また今年7月に『1552天下大乱』を発売したアスク講談社は、PCエンジンの市場に向いたソフトを構想しているという。今年10月に『シルフィア』を発売したトンキンハウスも、いくつもの企画案を検討しているとのことだった。

### 今月号でのスーパーアザーメーカー

| | |
|---|---|
| アイマックス | データウエスト |
| アスク講談社 | トンキンハウス |
| エイコム | ナムコ |
| NHKエンタープライズ | パルソフト |
| エレクトロニック・アーツ・ビクター | ビデオシステム |
| キング | ピーシーエム・コンプリート |
| クリーム | フェイス |
| サリオ | ブレイン・グレイ |
| サン電子 | マイクロネット |
| システムソフト | マイクロワールド |
| テイチク | 魔法 |
| データイースト | メディアリング |

## 決算報告

そこで、以上の調査をもとに編集部の独自の判断で、正式に発売中止や撤退が発表されてはいないがほとんど情報や動きのないタイトルやメーカーを「レッドカード」として次号以降リストから外し、また、当面はリストに載せるが近日中に外すことになると予想されるメーカーやタイトルを「イエローカード」としてここに発表する。

### イエローカードタイトル

ここにあげられたタイトルは、開発がほとんど進んでいないものや、ほぼ完成しながら発売の時期を考えているというものだ。Huカードソフトがすべて含まれているが、今後市場の変化が期待するとも思えず、制作コストの安価なCD-ROMに媒体を変更でもしない限り、近い内に新作カレンダーから外すことになるだろう。

ヘルファイアー　(NECアベニュー)
ピーターパックラット　(テンゲン)
マーブルマッドネス　(テンゲン)
マジカルパズル・ポピルズ　(テンゲン)
アドベンチャー　オブ　マミーヘッド
　(タイトー)
断層都市ストレイロード
　(アイ・ジー・エス)
芸者ウォーリアーズ　(タイトー)
OFF THE WALL　(テンゲン)
ダイノフォース　(ユニポスト)

### レッドカードタイトル

残念ながら次号から消えるタイトルが2本。『ギャラクシーフォースII』はスーパーグラフィックス専用ソフトとして開発される予定だった。現行機種のスペックで制作はできないとのメーカーのコメントだ。『Linda³』は企画段階で開発が完全にストップしているとのこと。開発の再開が発表されない限りはリストから外しておく。

ギャラクシーフォースII
　(NECアベニュー)
Linda³　(角川書店)

### イエローカードメーカー

ここにあげられたメーカーは、市場の状況をみてPCエンジンソフトの開発を考える、とコメントしたところが主である。しかし、逆に言えば、市場に活気がなければ、開発を見合わせるということである。

その意味で、様子見をしているこれらのメーカーは、近い内に本誌から外すことも考えている。

エレクトロニック・アーツ・ビクター
キング
データイースト
マイクロワールド

### レッドカードメーカー

本誌のリストから外すことを決定したこれらのメーカーは事実上PCエンジンでのソフト開発を行っていない。中には連絡も取れず、会社としての活動が停止しているのでは、と思われるメーカーも存在している。もっとも、実際のところは、わかっていないが…

アイマックス
エイコム
NHKエンタープライズ
クリーム
サリオ
サン電子
システムソフト
パルソフト
ビデオシステム
フェイス
ブレイン・グレイ

Human Hudson

# 強い味方だ、その名もルーイ!!

## ボンバーマン

攻撃と守備のバランスがとれた、オーソドックスなキャラクターだ。

## 新キャラクター"ルーイ"とは？

ボンバー星に生息するボンバーマンと仲の良い動物。ブルー・グリーン・ピンク・イエロー・パープルの５種類があり、それぞれ得意技が違う。

出現したタマゴに飛び乗ると…

ルーイ登場！

## NORMAL GAME

バグラー率いるロボット軍団にバラバラにされてしまったボンバー星が戦いの舞台だ／

トロッコに乗ってステージ内を爆走するボンバーマン！いろんなトラップが待ち受けているぞ！

各ステージの最後にはボスが待ち受けている。ルーイと力をあわせてボンバー星に平和を／

5人対戦はHUDSON



興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド

■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福　岡／092-713-9900

NEWキャラクター"ルーイ"と"ボンバーファミリー"の加入で、バトルモードがますますパワーアップしたゾ！特に"ルーイ"はノーマルモードでも強い味方となって現われる頼もしいヤツだ！

**デボン**

アイテムがあるところに一目散。とにかくアイテムを喰いまくる食いしんぼう。

**ゲンバーマン**

敵に関係なく、ひたすらブロックを破壊する。ヘルメットがトレードマーク。

**ガクボン**

攻撃と守りのどちらも手堅く行う、見てのとおり勤勉なキャラクター。

**ボンセイバー**

的確な攻撃と守りで攻めて来る正確な攻撃パターンを持つ。まさに戦うマシーン。

**チョビボン**

その小さな体に似合わず、激しい攻撃をしかけてくる意外な伏兵だ。

**ボンバーレディー**

自分からはなかなか攻撃をしかけてこない、奥手な性格のキャラクタータイプ。

**ボンジー**

積極的な攻撃は行わないものの、堅実な守りで相手の攻撃をかわしていく。

**ボンキー**

ひたすら爆弾をばらまいては攻撃してくる、命知らずなキャラクター。

※ボンバーマンファミリーの性格は、操作をCOMモードに設定した場合のものです。

## BATTLE GAME

今回新たに加わったタッグモード。5人まで参加できて2チームに別れて戦う。

ステージ数も10ステージに増えさまざまな仕掛けが用意されているステージもあるゾ。

ズラリそろった9人のボンバーファミリー。君はどのボンバーマンでプレイする？

**12月10日発売**

**価格￥6,800(税別)**

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

PC Engine FAN

1994年 JANUARY 1月号

平成6年1月1日発行 第7巻第1号(通巻62号) 第3種郵便物認可

発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚

発売 株式会社 徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 問い合わせ ☎03(3459)8011(代)

特別定価590円 (本体573円)

T1013655010590



雑誌 13655-1

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan.